

Augusto Victor Reis Vieira Santos

**CRIAÇÃO DE UM MODELO DE ESTRUTURA NARRATIVA
PARA WEBSÉRIE ANIMADA:
Padronização da Produção para Controle do Tempo**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau de
Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Wiliam Machado de
Andrade

Florianópolis
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Santos, Augusto Victor Reis Vieira
Criação de um modelo de estrutura narrativa para
websérie animada : padronização da produção para controle do
tempo / Augusto Victor Reis Vieira Santos ; orientador,
William Machado de Andrade - Florianópolis, SC, 2016.
93 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão. Graduação em Design.

Inclui referências

1. Design. 2. Animação. 3. Websérie. 4. Roteiro. 5.
Modelo Estrutural. I. Andrade, William Machado de. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Augusto Victor Reis Vieira Santos

**CRIAÇÃO DE UM MODELO DE ESTRUTURA NARRATIVA
PARA WEBSÉRIE ANIMADA:
Padronização da Produção para Controle do Tempo**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 10 de Junho de 2016.

Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Wiliam Machado de Andrade, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Flávio Andaló, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Clovis Geyer, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico este trabalho aos meus pais, por sempre terem apoiado todas as minhas decisões, e também aos meus professores, por todos os aprendizados e conhecimentos passados no decorrer do curso.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos que, de alguma maneira, foram direta ou indiretamente essenciais para que a conclusão deste trabalho fosse possível. Aos responsáveis indiretamente, gostaria de agradecer a toda a minha família, em especial ao meu pai, Carlos Augusto de Oliveira Santos, à minha mãe, Valéria Reis Vieira Santos, e à minha irmã, Caroline Reis Vieira Santos, por todo o apoio e incentivo que sempre deram durante as escolhas e momentos mais difíceis não só deste curso, mas de toda a minha vida; também aos meus amigos que, além de apoiar, pude contar ao meu lado não só nos bons momentos, mas também nos adversos, por muitas vezes tornando as situações tristes em mais alegres, e sem os quais eu sei que não teria conseguido chegar até aqui; por fim, mas não menos importante, a todos os meus professores, do curso de Design e também anteriormente, pela base que me proporcionaram e por serem responsáveis pelo que sou hoje, assim como pelas pessoas que são, dedicando a vida para passar seus conhecimentos e aprendizados ao próximo.

Aos responsáveis diretos, gostaria de fazer alguns agradecimentos individuais: primeiro ao grande amigo e parceiro acadêmico, Lucas Bicalho Ramos de Lima, com o qual tive o prazer de trabalhar neste projeto durante o último ano, me auxiliando nas áreas e momentos de dificuldade e tomando as decisões pertinentes ao projeto em conjunto comigo. Em segundo, a um excelente professor, que também mostrou-se um ótimo orientador, Wiliam Machado de Andrade, por todas as horas dedicadas a este trabalho em inúmeras sugestões, revisões e correções, além de ser um guia indispensável durante esta jornada, e pela fé depositada em mim e meu colega de que seríamos capaz de realizar este projeto. Em terceiro, ao amigo João Francisco da Fonseca Ilha e aos grandes dubladores Mckeidly Lisita e Mariana Torres, que se prontificaram a integrar no projeto na área de som e demonstraram grande interesse, mesmo sem esperar nada em troca; tanto João, na confecção de trilhas e *folleys* para a animação, quanto Mckeidly e Mariana, na dublagem dos personagens, realizaram um trabalho excepcional sem o qual a conclusão deste projeto não teria sido possível.

RESUMO

Após a análise do mercado de animações brasileiro, constatou-se um desenvolvimento que permitia a possibilidade de renda. Entretanto, esta oportunidade esbarrava em um problema de custo gerado pela duração da execução das obras. A proposta deste trabalho é o desenvolvimento de um modelo de estrutura narrativa cujo objetivo é a redução do tempo de produção e, em seguida, a sua aplicação na concepção de uma websérie animada. Para isto, utilizou-se da orientação das assertivas contidas na metodologia de Leonard Bruce Archer: “Systematic Method for Designers” (1966). A confecção deste modelo foi feita através da busca e análise de obras que tenham sido eficientes na resolução do problema e, então, da elaboração de certos passos que auxiliassem no alcance do objetivo proposto. Sua aplicação foi realizada na criação da série “E se...?” e testada através da produção de dois episódios.

Palavras-chave: Animação. Estrutura. Modelo. Narrativa. Produção.

ABSTRACT

After the analysis of Brazilian marketplace for animations, it was found that its development allowed the possibility of earning profit. However, that opportunity was obstructed by the problem of the expenses generated in the duration of the job's execution. The proposition of this paper is to develop a narrative structure model in which reducing the time of production is the goal and then, apply it in the conception of an animated webserie. For this, it was used as orientation the statements contained in Leonard Bruce Archer's methodology: "A Systematic Method for Designers" (1966). This model was created through the search and analysis of productions that were efficient in solving the problem and, then, of the elaboration of some steps which aided in reaching the goal. Its application was made in the creation of the "E se...?" series and tested through the production of two episodes.

Keywords: Animation. Structure. Model. Narrative. Production.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Imagem descritiva dos estágios da metodologia de Archer. .	27
Figura 2 - Imagem da série “South Park”.....	35
Figura 3 - Imagem da série “Beavis and Butthead”.	35
Figura 4 – Imagem da série “Marvel Super Heroes”(1966).	36
Figura 5 – Imagem da série “Corrida Maluca”.....	37
Figura 6 - Imagem das séries “Cueio” e “Desnecessauro”.....	38
Figura 7 – Imagem da série “Na Reserva”.	39
Figura 8 – Imagem da série “O surreal mundo de Any Malu”.	40
Figura 9 – Imagem das séries “Rebosteio” e “Toró de Miolo”	41
Figura 10 - O Modelo de Estrutura Narrativa para Websérie Animada.	44
Figura 11 – Um famoso jargão da série “Os Simpsons”.	48
Figura 12 – Frame da cena 12 do primeiro episódio.	49
Figura 13 – Close nos permite observar o traço uniforme e a cor chapada nos personagens e props.	49
Figura 14 – Exemplos da utilização de textura, degradê e traços variáveis no cenário.	50
Figura 15 – Transformações de Yugi e Príncipe Adam.	51
Figura 16 – A terceira série de referência, “Doris & Mary-Anne are breaking out of prison”.....	52
Figura 17 – Primeiros Sketchs da ideia (Realizados por Lucas Bicalho).	54
Figura 18 – Frame da cena 18 do primeiro episódio.	59
Figura 19 – O modelo de roteiro estrutural	60
Figura 20 – Primeiros concepts dos personagens (Realizados por Lucas B.).	64
Figura 21 – Os elementos que compõem os rigs de Edy, à direita, e Lis, à esquerda.....	66
Figura 22 – Comparação entre as mãos e bocas dos personagens.	67
Figura 23 – Alguns potemons, personagens secundários no primeiro episódio.	67
Figura 24 – Primeiros sketches da sala, para definição de layout e objetos presentes (Realizados por Lucas Bicalho).	68
Figura 25 – Quatro opções do cenário para a definição de cores.	69
Figura 26 – A utilização de props em duas cenas do primeiro episódio.	70
Figura 27 – O cenário final (Criado por Lucas Bicalho).	70
Figura 28 – A técnica de animação limitada realizada no software Toon Boom.	71

Figura 29 – O processo de animação frame a frame utilizado na aparição dos potemons.	72
Figura 30 – O processo de animação frame a frame utilizado na fumaça de desaparecimento dos potemons e props.	72
Figura 31 – Exemplos da utilização do smear no primeiro episódio. ...	73
Figura 32 – Primeiros testes de enquadramento, perspectiva e posição dos personagens.	74
Figura 33 – Da esquerda para a direita, exemplos de: Longshot, Medium Shot e Close Shot.	75
Figura 34 – Banco de bocas e olhos dos dois personagens.	76
Figura 35 – Frame da cena 16 em que Lis assopra o cabelo, um jargão criado para a personagem.	77

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	17
1. OBJETIVOS	19
1.1 Objetivo Geral	19
1.2 Objetivos Específicos	19
1.3 Justificativa	19
2. METODOLOGIA	23
2.1 Metodologia de Bruce Archer	23
2.1.1 Abordagens Sistemáticas	23
2.1.2 Projetação	23
2.1.3 Subproblemas	24
2.1.4 Utilização de Métodos Sistemáticos	25
2.1.4.1 Programação	26
2.1.4.2 Coleta de Dados	26
2.1.4.3 Análise	26
2.1.4.4 Síntese	26
2.1.4.5 Desenvolvimento	26
2.1.4.6 Comunicação	27
3. DIAGNÓSTICO	29
3.1 Metodologia de Bruce Archer	29
3.1.1 Abordagens Sistemáticas	29
3.1.2 Função Estética	29
3.1.3 Projetação	30
3.1.4 Subproblemas	31
3.1.5 Utilização de Métodos Sistemáticos	32
3.1.5.1 Programação	32
3.1.5.2 Coleta de Dados	33
3.1.5.3 Análise	34
3.1.5.4 Síntese	41
3.1.5.5 Desenvolvimento	42
3.1.5.6 Comunicação	45
4. DESENVOLVIMENTO	47
4.1 Estilo Artístico	47
4.2 Narração	50
4.2.1 A Ideia	52
4.2.2 O Pré-Roteiro	54
4.2.3 O Primeiro Episódio	57
4.2.4 Um Modelo de Roteiro Estrutural	59
4.2.5 O Segundo Episódio	63

4.3 Personagens	63
4.4 Cenários	68
4.5 Animação	71
4.6 Reaproveitamento	74
CONCLUSÃO	79
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	81

INTRODUÇÃO

A animação é uma área que vem ganhando cada vez mais espaço no mercado; este crescimento se reflete na grande quantidade de filmes produzidos nos últimos anos, sendo cada vez maior o número de técnicas e profissionais envolvidos e, conseqüentemente, a qualidade da animação (GOMES, 2008). Hoje se tem provas de que ela pode ser rentável; Segundo Haas (2015) e como consta no site *Box Office Mojo*¹, filmes como “*Frozen*”, “*Minions*” e “*Toy Story 3*” arrecadaram bilheterias superiores a 1 bilhão de dólares. No Brasil, a procura pelos filmes de animação demonstrou um crescimento no passo que, de 2002 a 2006, o número de espectadores atraídos subiu de 7,2 milhões para 18,2 milhões (GOMES, 2008).

O Brasil, após muito tempo sem contar com quase nenhum incentivo na área, começou a crescer e a ganhar visibilidade, sendo auxiliado por leis de apoio e parcerias internacionais. Na década de 1980, a parceria entre a empresa nacional “Embrafilme” e a canadense “National Film Board” permitiu um ganho de conhecimento e o surgimento de uma nova geração de animadores, como César Coelho, Marcos Magalhães, Léa Zagury e Aida Queiroz, os responsáveis pela criação do festival de reconhecimento internacional, “Anima Mundi”.

Recentemente, a lei 12.485 demonstrou ser outra prova de como esse apoio vem se intensificando. Sancionada em 2011, seu objetivo era, segundo a ANCINE (2012), “aumentar a produção e a circulação de conteúdo audiovisual brasileiro”, conseqüentemente trazendo mais investimentos e tornando o mercado mais qualificado. Atualmente, todos os canais da TV fechada devem atender a uma demanda semanal de no mínimo três horas e meia de conteúdo nacional em suas programações.

A conclusão é que os brasileiros, em uma época, não viam outros meios de se trabalhar com animação senão fora do país, mas hoje enxergam possibilidades dentro do mercado. O resultado é o surgimento, no mercado brasileiro, de produções e coproduções de sucesso comercial ou de crítica, como “*Carrapatos e Catapultas*”, “*Peixonauta*” e “*Meu Amigãozinho*” (MARQUES, 2012).

Acompanhando a evolução da tecnologia, o desenvolvimento desse mercado atingiu outros meios além das produções para cinema e televisão; hoje, as possibilidades de distribuição gratuita dos meios digitais, via sites de *streaming*, fazem com que surjam cada vez mais

¹ **Box Office Mojo**. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/>>. Acesso em 9 de Jun. 2016.

animações voltadas ao meio, e gerando renda eficientemente. Como exemplo, tem-se o canal que faz sátiras animadas de outros conteúdos, “Rebosteio”, que possui renda mensal estimada mínima de US\$690,00 segundo o site “*Socialblade*”².

A análise de todo este panorama leva a crer que exista uma oportunidade a ser explorada no desenvolvimento de animações voltadas para a *web*. Entretanto, essa oportunidade esbarra em um problema comum na produção de animações: um elevado tempo de produção resulta em um elevado custo. Neste trabalho, será proposto um modelo de estrutura narrativa cujo objetivo seja lidar especificamente com este problema.

Entretanto, para confeccionar o modelo, seria primeiro necessário encontrar uma estrutura guia; tal questão foi resolvida através da utilização da metodologia de Leonard Bruce Archer (1966), que trata de abordagens sistemáticas. Após explicar os conceitos de estética, projeção e subproblemas, esta metodologia propõe a utilização de um método sistemático dividido em seis estágios: Programação; Coleta de Dados; Análise; Síntese; Desenvolvimento e Comunicação.

Pretende-se analisar as etapas desta metodologia a fim de realizar a criação do modelo e observar as relações mantidas entre os dois. Neste processo, serão executadas tarefas como: identificar as variáveis referentes ao problema principal; procurar por animações que tenham sido capazes de resolver o mesmo problema; analisar estas produções; observar pontos que favoreçam a solução do problema; e, por fim, definir o modelo em cima desses pontos.

Após a elaboração desse modelo, a ideia não é a de que ele seja um substituto para os processos e técnicas de animação já existentes, como a criação de *concepts*, *model sheets*, *storyboards* e *animatics*, mas sim a de que ele trabalhe alinhado com os mesmos e assim seja mais propenso a alcançar o objetivo final de redução do tempo de produção.

² **Socialblade**. Disponível em: <<https://socialblade.com/>>. Acesso em 9 de Jun. 2016.

1. OBJETIVOS

1.1 Objetivo Geral

Desenvolver um modelo próprio que permita a otimização do tempo de produção para a confecção de curtas em série. Este modelo terá seu foco, especificamente, para a produção de animações voltadas a web.

1.2 Objetivos Específicos

- Analisar, dentro das características de animações distribuídas por mídias digitais, o que pode ser utilizado a favor da otimização do tempo de produção;
- Aplicar modelo proposto em produção de curtas-metragens para verificação de pertinência da proposta.

1.3 Justificativa

A produção de animações no mercado brasileiro tradicionalmente enfrenta dificuldades. As faltas de incentivo e de reconhecimento foram obstáculos a serem superados. O animador Walbercy Ribas, por exemplo, mesmo já tendo seu nome consolidado na criação de personagens para a propaganda brasileira, levou vinte anos para conseguir terminar o longa-metragem em animação “O Grilo Feliz” (2001) devido à falta de patrocínio (GOMES, 2008).

Outro exemplo é o do filme “Cassiopéia” (1996) que, com três diretores de animação e onze animadores, levou quatro anos para ser produzido e contou com um orçamento de apenas US\$ 1,5 milhão (GOMES, 2008); ainda por cima, sofreu para ser encaixado na programação dos cinemas, tendo sido exibido somente quando a frequência de espectadores era baixa.

Observa-se nessas obras entre as décadas de 1990 e 2000 que, mesmo após superar os problemas com recursos financeiros e as animações serem finalizadas, as produções brasileiras ainda sofriam com um problema em comum: a distribuição. Um possível agravante desse problema, em alguns dos casos, era a baixa qualidade das produções; como exemplo, pode-se citar o próprio “Cassiopéia” (1966) que, apesar de ter o posto de primeiro longa-metragem a ser feito 100% digitalmente, era uma animação de baixíssima qualidade (alguns afirmam que o posto

de primeiro longa digital pertence a “Toy Story” (1995), porém há uma discussão a respeito da utilização de moldes de argila na criação dos personagens invalidar o fato). A falta de qualidade fazia com que o público não tivesse interesse em assistir as obras e, conseqüentemente, um retorno lucrativo não fosse gerado, comprovando também a importância da qualidade para uma eficiente distribuição e a realização do sucesso.

Como resultado, alguns produtores ou acabavam desistindo ou se viam obrigados a realizar múltiplas funções, devido à falta de recursos para contratar outros profissionais.

Outro exemplo é o primeiro longa-metragem brasileiro de animação: “Sinfonia Amazônica” (1953). Enquanto nas grandes animações estrangeiras trabalhavam centenas de animadores, este filme foi produzido por apenas um animador; estimam-se que tenham sido 500.000 desenhos em um tempo de produção de quase seis anos (GOMES, 2008).

César Coelho (*apud* GOMES, 2008), um dos fundadores e diretor do Anima Mundi, afirma que a captação de recursos não contempla a animação, pois a mesma leva um tempo muito maior em comparação com a utilização de atores; ele explica que fazer um longa-metragem leva, no mínimo, quatro anos, exigindo, portanto, maior demanda de tempo e dinheiro.

Mais recentemente, pode-se citar como exemplo o filme produzido pelo estúdio Animaking, “Minhocas” (2013), o primeiro longa-metragem feito em *stop motion* no Brasil; segundo Molinero (2013) foram cerca de 600.000 fotos em um tempo de produção de cinco anos. Entretanto, mesmo baseado no curta homônimo de 2006 que fez grande sucesso e obteve diversos prêmios (incluindo fora do país), o diretor do filme, Paolo Conti (*apud* MOLINERO, 2013), disse que o filme contou com um orçamento de apenas R\$10 milhões, enquanto que as produções internacionais da mesma categoria contavam com orçamentos superiores a R\$100 milhões.

Somando-se todos os fatos anteriormente citados e considerando-se que, na maioria das vezes, os produtores têm que arcar com os custos de produção, chega-se à raiz do problema do desenvolvimento de animações no Brasil: o tempo de produção e a distribuição.

Embora a constatação do problema tenha sido feita através da análise do mercado brasileiro para longas-metragens, se trata de uma questão válida para a animação em geral, mesmo os curtas.

Observa-se que, nos dias de hoje, o problema da distribuição conta com potencial solução através da utilização de meios de divulgação livre,

mas capazes de gerar retorno financeiro, como sites de *streaming*. Considerando isto, foi decidido que o modelo criado neste trabalho seria destinado ao desenvolvimento de animações para *web*.

Por esse motivo, a solução do problema do tempo de produção foi direcionada às dificuldades encontradas na produção de animações para o meio digital. Objetivou-se fazer isto através da análise das variáveis que afetam tal problema e da criação do modelo, voltado para animações *web*, que fosse eficiente em resolvê-las.

Outro ponto a favor de sua confecção para o formato *web* é o desenvolvimento constante em que o mercado se encontra. No extremo do sucesso, tem-se no Brasil, por exemplo, um notável exemplo em animação na “Galinha Pintadinha”. Segundo Matsuura (2015), foi o primeiro canal brasileiro a atingir 2 bilhões de visualizações e, após as ampliações para inglês e espanhol, se prepara para o lançamento de vídeos em francês, italiano, chinês e alemão.

O conteúdo do canal fez tanto sucesso comercial que hoje conta com vários meios de renda: DVD's, Netflix, produtos licenciados, entre outros. Segundo o “*Socialblade*”, é estimado mínimo de US\$30.000,00 e um máximo que pode chegar até quase os US\$500.000,00 por mês, mesmo com apenas trinta e oito vídeos publicados.

Além deste, são diversos os exemplos do surgimento de produções para o meio nos últimos anos: Rebosteio; Toró de Miolo; Cueio; Na reserva; O surreal mundo de Any Malu; 5 alguma coisa; entre outros.

Indo de produções totalmente independentes, como “Cueio”, até animações feitas por equipes de variados níveis, essas obras não só mostram a flexibilidade das produções para o meio digital, mas exemplificam os diferentes níveis de renda que podem ser gerados pelas mesmas.

Em alguns casos, como em “Na reserva”, os criadores afirmaram, segundo uma entrevista contida no site “D24AM” (2014), que queriam realizar um produto cujo custo de produção fosse baixo e, portanto, utilizaram-se de repetição de cenários e de enquadramentos, além do fato de poucos personagens aparecerem e os episódios durarem no máximo dois minutos; Chico Zullo, o criador, ainda complementou comentando sobre a possibilidade que o meio (*web*) gera: tratar de assuntos mais polêmicos e usar linguagens mais fortes para fazer piadas.

Segundo o site “*Socialblade*”, mesmo com um total de mais de 1 milhão de visualizações no canal, estima-se que a renda esteja na faixa de apenas US\$6,00 a US\$103,00 por mês. O baixo retorno é um possível reflexo da economia no custo de produção, que leva um indivíduo à realização de múltiplas funções.

Já o criador do canal “Gato Galáctico” e da animação “Cueio”, Ronaldo de Azevedo, faz o roteiro, a animação, a dublagem e até a sonorização de todos os episódios sozinho (salvo participações especiais) e, mesmo com episódios curtos, estima-se, segundo o “CueioWiki”, que levem um tempo de produção de mais de 120 horas. Seu canal, com mais de 56 milhões de visualizações e 740 mil inscritos, tem renda mensal estimada entre US\$834,00 e US\$13.300,00, Segundo dados do site “*Socialblade*”.

Após observar este panorama, acredita-se na existência de uma oportunidade de se gerar lucro mesmo através de um meio de distribuição gratuito. Para realizar o feito, entretanto, há a necessidade de contornar o outro problema citado: o do tempo de produção.

O tempo de produção estabelece uma relação diretamente proporcional com seu custo, portanto, se houver procura de obtenção de lucro, ele tem que ser reduzido.

O que se propõe neste trabalho é que seja possível fazer isso através de um modelo sistemático para produção de animação. Acredita-se nisto devido ao fato de que o modelo será feito com base na análise de outras animações que tenham sido eficientes em resolver o mesmo problema. Também acredita-se que a análise dessas animações permitirá a descoberta de técnicas que tornarão o modelo capaz de resolver o problema e, mesmo assim, ainda manter um nível de qualidade que seja comparável as animações de sucesso no mercado.

Uma questão que aqui pode ser levantada é o porquê de simplesmente não se utilizar de guias, processos padrões e técnicas de animação já existentes e conhecidas por auxiliarem na produção de animações, como a criação de *model sheets* para os personagens, *storyboards*, *animatics*, preparação de *rigs* e técnicas de animação por *cut-out*. A resposta é que todos os citados se tratam de métodos técnicos que auxiliam na produção, enquanto que o modelo propõe fazer o mesmo, porém de outro ponto de vista, o ponto de vista narrativo. Isto significa que será utilizado das técnicas fundamentais mencionadas acima, mas a ideia da confecção de um tipo específico de estrutura narrativa é a de justamente gerar um acréscimo ao processo, criando uma forma de trabalhar em conjunto com a utilização dos processos de animação mais conhecidos.

2. METODOLOGIA

Tendo como problema a elaboração de uma animação frente às dificuldades anteriormente citadas de tempo e mão de obra escassa, procurou-se uma metodologia que pudesse auxiliar a criação do modelo a ser proposto. Assim, foi escolhida, para ser utilizada como base neste trabalho, a metodologia: “Systematic Method for Designers”, um compilado de 1966 que reúne os sete artigos escritos por Leonard Bruce Archer, entre os anos de 1963 e 1964.

2.1 Metodologia de Bruce Archer

2.1.1 Abordagens Sistemáticas

Para entrar no assunto de abordagens sistemáticas, é necessário desmembrar qualquer produto em duas vertentes: a função de uso e a função estética.

Por tratar-se do desenvolvimento de um modelo de estrutura narrativa, e não de suas características estilísticas em si, este trabalho será, em sua maioria, dedicado à função de uso. A definição de estética feita por Archer será citada apenas no diagnóstico para a contextualização de uma das etapas, mas os pontos seguintes, acerca de projeção, problemas e subproblemas, e utilização de métodos sistemáticos, serão todos direcionados à função de uso. São estes pontos que serão aplicados à criação do modelo proposto.

2.1.2 Projeção

Antes de abordar os métodos sistemáticos propriamente ditos, é necessário esclarecer sobre o que se trata projeção. Este conceito pode ser melhor explicado se colocado em contraponto com a definição de criação. Enquanto na criação um produto pode tomar a forma final direto da ideia, na projeção isto envolve uma etapa intermediária de planejamento. A projeção, portanto, baseia-se na “[...]formulação antecipada de instruções ou modelos para a finalização de um trabalho” (ARCHER, 1966).

Entretanto, este requisito isolado não é o suficiente para que algo se defina como projeção; Para Archer, qualquer coisa que se defina como tal, deve antes atender a três critérios. “A projeção envolve: (i) um conjunto de instruções ou modelos; (ii) a intenção de realização do

produto; e (iii) a presença de um posicionamento criativo.” (ARCHER, 1966).

Ainda explica-se que a definição de uma solução criativa precisa atender a dois critérios: “Adequação” e “Originalidade”. Pelo primeiro, entende-se a eficiência em resolver o problema; Já, o segundo é um critério um tanto mais complexo pela necessidade de se discernir o que pode ser tratado como original ou não.

Não há solução sem um problema; Um problema é definido pela existência de dificuldades a serem superadas, ou seja, restrições; Essas restrições, por sua vez, demandam necessidades específicas a serem resolvidas. A conclusão disto é que toda projeção começa com uma necessidade. Seu propósito é a busca antecipada por soluções para que as limitações de um problema possam ser eficientemente resolvidas, fato que não aconteceria através da tomada de ações aleatórias. Se as necessidades de um problema podem ser imediatamente resolvidas, então não há problema; Agora, se há certos obstáculos que impedem esta resolução imediata e, para resolvê-los, se faz necessária a formulação de instruções e/ou modelos, então se trata de projeção.

O que determina em qual área a projeção está inserida é a natureza das restrições dos problemas e as habilidades necessárias para resolvê-los. Ela se aplica a várias áreas de abrangência: arquitetura, engenharia, arte, ciências aplicadas, design, etc. De maneira geral, o que se fala sobre projeção é aplicável a todos os campos, mas, neste trabalho, os pontos vistos serão direcionados a criação de um modelo de estrutura narrativa.

2.1.3 Subproblemas

Todo problema envolve uma série de outros subproblemas a serem tratados particularmente e, embora cada um deles possa ser resolvido da melhor maneira possível, é possível que aconteçam conflitos diretos entre eles. Às vezes, optar por uma solução otimizada em um ponto significa ficar com uma aceitável ou até ruim em outro e, para determinar em quais fatores serão dadas soluções piores ou melhores, é necessário que se determinem prioridades. O estabelecimento desta ordem de importância entre os múltiplos subsistemas é chamado de “hierarquia de fatores” projetuais.

Qualquer um com alguma experiência é capaz de realizar a organização de diferentes fatores. Entretanto, quando a tarefa se torna um pouco mais complicada, é normal que se recorra a métodos lógicos e matemáticos para isso. Fazer este processo se torna fundamental quando

uma das seguintes condições é presente: não há experiência para conduzir o projeto; ou as consequências de estar errado podem ser desastrosas.

2.1.4 Utilização de Métodos Sistemáticos

Na metodologia de Archer consta que a principal oposição em relação ao uso de métodos sistemáticos está naqueles que afirmam que estes apontam fatores óbvios, e que sua eficácia só consegue ser medida após o problema ter sido solucionado. Em contrapartida a isto, diz-se que a utilização de métodos sistemáticos é justificada quando houver, pelo menos, uma das três seguintes condições:

- (i) quando as consequências de estar errado são graves;
- (ii) quando a probabilidade de estar errado é alta (devido à falta de experiência prévia);
- (iii) quando o número de variáveis de interação é tão significativo que ultrapassa o ponto de equilíbrio do custo hora-homem versus hora-máquina. (ARCHER, 1966)

A maioria daqueles que estudam métodos sistemáticos concorda com a divisão dos procedimentos de projeto em estágios; O conflito, entretanto, se encontra na quantidade em que se deve dividi-los: três, quatro ou seis estágios. Embora o conteúdo dos estágios possam variar um pouco de método para método, em geral, costumam seguir uma mesma linha; A diferença na quantidade de estágios, portanto, se aplica em quanto minuciosamente irá se trabalhar com cada um dos processos que leva ao resultado final.

Na metodologia de Archer, se trabalha com a divisão em seis, sendo estes: Programação; Coleta de Dados; Análises; Sínteses; Desenvolvimento; Comunicação. Mesmo os estágios possuindo uma estrutura, em tese, linear, na prática, às vezes, além de se mesclarem, eles adquirem um comportamento cíclico, sendo necessário que se fique retornando e avançando entre eles (retroalimentação).

Esses estágios se enquadram em três fases maiores: Analítica, compreendendo os estágios de programação e de coleta de dados; Criativa, compreendendo os estágios de análise, de síntese e de desenvolvimento; e Executiva, compreendendo o estágio de comunicação. As fases analítica e executiva se baseiam em processos mais mecânicos, descritivos e sem interação ou uso de opinião, como

observação objetiva e raciocínio indutivo, enquanto que, entre eles, a fase criativa requer justamente o contrário, ou seja, envolvimento, julgamento subjetivo e raciocínio dedutivo.

2.1.4.1 Programação

A programação é o estágio inicial, abrindo a fase Analítica do processo. Nela, se busca a compreensão do problema e a preparação para solucioná-lo, identificando que medidas serão necessárias para isto. Nesse estágio, utiliza-se a observação e a experiência prévia na busca de problemas similares e alternativas para resolvê-lo.

2.1.4.2 Coleta de Dados

Após ter o problema bem definido e o que será necessário para resolvê-lo, é iniciada a fase de coleta de dados. Neste estágio é que efetivamente se vai atrás do que será necessário para resolver o problema. Basicamente, isto se resume em buscar informações que possam auxiliar a criação da solução. O fim deste estágio encerra a primeira fase do processo projetual, a analítica.

2.1.4.3 Análise

O estágio de análise abre a fase criativa do processo. Isto significa que, a partir dele, ocorre um envolvimento, e até uma influência pessoal, daqueles que estão envolvidos no mesmo. Isto ocorre porque esta parte do processo compreende agrupar todas as informações obtidas na etapa anterior e analisá-las, chegando-se ou não a determinadas afirmações

2.1.4.4 Síntese

Após a análise, há um vasto material a respeito do problema. No estágio de síntese, seleciona-se o que, dentro deste material, pode ser utilizado na criação da solução e o que será descartado. É um estágio em que o julgamento desempenha um papel primordial, pois selecionar o que pode ser útil ou não é um processo bastante subjetivo.

2.1.4.5 Desenvolvimento

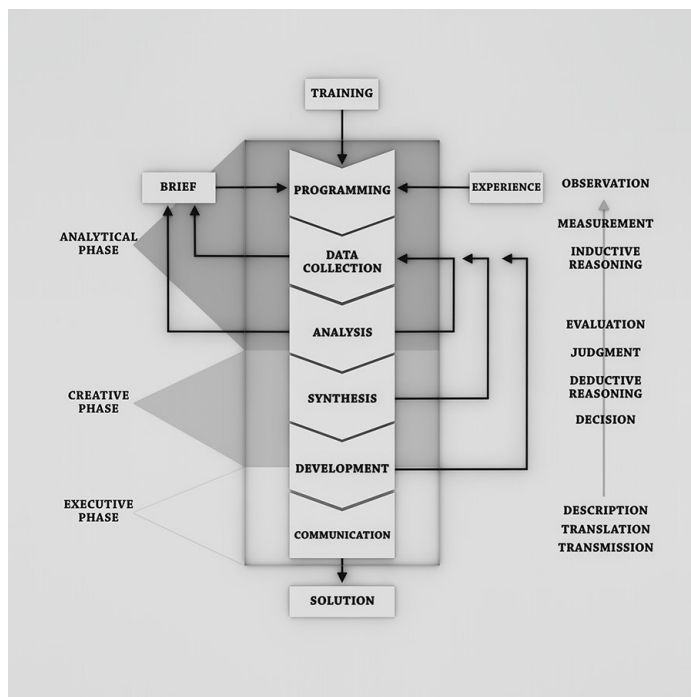
Tendo definido o que será utilizado na criação da solução, o estágio de desenvolvimento compreende a sua elaboração em si. É a parte em que

se é necessário tomar as decisões baseadas em todas as informações reunidas até ali. Pode-se realizar várias propostas antes de se escolher a mais adequada. O fim dele também decreta o fim da fase criativa do processo.

2.1.4.6 Comunicação

Compreendendo à fase executiva do projeto, é o estágio em que a solução será aplicada. Também é a parte em que se observa como a solução se relaciona com o problema, verificando sua eficiência e permitindo que sejam realizados ajustes, se pertinentes. Ao fim desta fase, espera-se que o problema tenha sido solucionado.

Figura 1 - Imagem descritiva dos estágios da metodologia de Archer.



Fonte: Thinking Design³

³ **Thinking Design.** Disponível em: <<http://thinking-design.de/2-4-systematic-method-von-archer/>>. Acesso em 9 de Jun. 2016.

3. DIAGNÓSTICO

3.1 Metodologia de Bruce Archer

3.1.1 Abordagens Sistemáticas

Assim como mencionado por Archer, ao utilizar-se de métodos sistemáticos para a confecção de algo, cabe primeiro uma separação de suas funções entre a função de uso e a função estética. Quando se fala da criação de um modelo de estrutura narrativa para websérie animada, embora claramente se trate de algo destinado à função de uso, isto não significa que não exista uma função estética e, muito menos, que não seja possível identificá-la.

A função de uso, neste modelo, é caracterizada pela existência de um sistema que resolve um determinado problema (neste caso, o tempo de produção). Tal molde consistiria da definição de certos passos que, se seguidos, eliminariam as dificuldades causadas pela existência das variáveis que afetam o problema do tempo de produção.

A utilização deste sistema seria destinada a quaisquer produtores de animação que tivessem como objetivo resolver o problema e os subproblemas apontados. A intenção da criação do modelo não é para que se tenha um uso único, mas sim para que seja passível de reutilização dos métodos sugeridos para a criação de inúmeras animações sob uma mesma base.

As características da base são definidas pelo porquê do modelo ser utilizado e se relacionam com este porquê, portanto, sendo referentes a função de uso. Entretanto, o conteúdo que será aplicado em cima dessa base é variável e, portanto, se relaciona com a adequação a função estética.

3.1.2 Função Estética

Antes de se começar a falar sobre estética, é pertinente trazer a definição da mesma. Segundo Archer (1996), “Estética é a teoria da percepção da beleza e, embora comumente associada a apelos visuais, o termo é aplicável à satisfação de todos os sentidos”.

A função estética, no modelo, é quase que a aplicação de uma maquiagem sobre o mesmo. Isto significa que, mesmo seguindo os passos contidos nele, as animações criadas podem ter diferentes características

estilísticas entre si. Essas características, por serem variáveis, são como uma maquiagem cujo objetivo é se adaptar a função estética.

Importante ressaltar que este processo de utilizar um mesmo modelo com maquiagens diferentes já teve sua eficiência validada por grandes estúdios com objetivos parecidos. Pode-se observar que o famoso estúdio Hanna-Barbera, que passou a desenvolver desenhos para a televisão no fim da década de 50, possuía produções com características muito parecidas, como “Os Flintstones” e “Os Jetsons”, por exemplo; ambos tratavam suas narrativas em torno de um mesmo tema: família; possuíam uma estrutura de personagens principais que também era muito parecida: o casal com dois filhos, um menino e uma menina, e um animal de estimação; e possuíam até os mesmos tipos de locações principais: a casa, o trabalho do pai, etc. Basicamente, o que diferenciava um do outro era apenas a função estética, já que um se passava no futuro e outro no passado

A conclusão a que se chega é que há sim uma função estética presente no modelo, entretanto, este é um ponto que fica a cargo do produtor da animação. Segundo o conceito dado por Archer, a função estética deste modelo é uma variável cujo objetivo sempre será satisfazer o público-alvo almejado por seu utilizador.

3.1.3 Projetação

Como afirmado por Archer, toda projeção começa com uma necessidade, por isso o primeiro passo é defini-la. Neste trabalho, a necessidade que se procura suprir é a de produzir animações de maneira mais rápida o possível, mas ainda obtendo um resultado satisfatório. Essa necessidade é configurada como um problema pelo fato de que, como apontado anteriormente, o aumento do tempo de produção é diretamente proporcional ao custo obtido.

O projeto proposto para a solução desse problema foi a criação de um modelo de estrutura narrativa. Observa-se que tal alternativa obedece a todos os requisitos definidos por Archer: Haverá a elaboração de um conjunto de instruções, pois estas serão o meio através do qual se chegará no objetivo; serão os passos que deverão ser seguidos pelos produtores na hora de criar uma animação, caso queiram potencializar o tempo de produção; haverá a intenção da realização de um produto através dessas instruções que, no caso, será uma animação; E também haverá posicionamento criativo, uma vez que, tanto na confecção do modelo quanto em sua utilização, será necessário o envolvimento e a

interpretação pessoal, seja para a definição das instruções ou pela maneira como serão aplicadas.

3.1.4 Subproblemas

Na confecção de uma animação, o tempo de produção é um problema devido aos custos acarretados pelo mesmo. Entretanto, estes dois fatores não configuram uma relação isolada, pois há uma série de subfatores que a afeta diretamente. É importante que esses subfatores ou subproblemas, como chamados por Archer, sejam identificados para que não apenas se saiba como resolver o principal problema, mas para que se saiba resolvê-lo da maneira mais eficiente o possível. Tendo este raciocínio em mente, estabelece-se que os principais subproblemas relacionados ao tempo de produção são:

- As características narrativas;
- O fator humano, definido pela quantidade e eficiência da mão de obra;
- A qualidade da produção;

As características narrativas são definidas como um subproblema, pois tramas mais complexas ou mais simples podem exigir mais ou menos tempo para serem produzidas. Isto, por exemplo, fica especialmente evidenciado nas animações 3D, em que diferentes efeitos podem ser mais ou menos trabalhosos tanto para o animador quanto para o computador processar. Segundo Karasinski (2010), em “*Toy Story 3*”, cada frame levava cerca de 7 horas para ser renderizado, o que resultava em 420 dias para apenas 1 minuto; embora haja inúmeros outros fatores a ser considerados, este foi um dos pontos que influenciou no fato de “*Toy Story 3*” ter levado quatro anos para ser concluído, enquanto que “*Procurando Nemo*”, outro filme da Pixar de igual qualidade, levou apenas três.

Os fatores humanos são definidos como um subproblema, pois a quantidade de pessoas trabalhando em algo, assim como o quão rápido o fazem corretamente, é inversamente proporcional ao seu tempo de produção. Basta observar que, embora o tempo estimado para a produção de um longa-metragem seja em torno de quatro anos, “*Sinfonia Amazônica*” levou quase seis devido ao número reduzido de mão de obra (apenas 1 animador) e esse tempo poderia ser ainda maior dependendo da competência dos envolvidos.

A qualidade da produção é definida como um subproblema, pois realizar um mesmo trabalho, com mais ou menos qualidade, demanda

níveis de tempo diferenciados. Segundo Rafiki (2015), um episódio de “Simpsons”, por exemplo, leva de 8 a 10 meses para ficar pronto, enquanto que um episódio de “South Park”, de qualidade muito inferior, leva apenas 6 dias.

Como proposto por Archer, estabelece-se também que há uma hierarquia entre esses subproblemas. Normalmente, as características narrativas são o principal subproblema das animações, pois regem controle sob os outros dois; Tanto a quantidade e qualidade da mão de obra, quanto a qualidade da produção são determinadas em função delas. Entretanto, é importante mencionar que se lidará com as características narrativas tendo como foco o desenvolvimento de um modelo para produções feitas por pequenos grupos de pessoas; Isto faz com que, especificamente neste caso, elas sejam condicionadas ao fator humano.

3.1.5 Utilização de Métodos Sistemáticos

Tendo-se as funções de uso e estética do modelo bem delimitadas, sua caracterização como um projeto e o principal problema e todos os seus subproblemas definidos, optou-se então pela utilização de um método sistemático para sua criação. Verifica-se ainda que esta utilização é validada por duas das três condições impostas por Archer: A primeira, uma vez que a produção de uma animação é um processo demorado e, portanto, provado como custoso, fazendo com que as consequências de se errar sejam graves; A segunda, uma vez que a produção de animações para web tem início recente e, portanto, não se tem tanta experiência prévia a respeito, fazendo com que as probabilidades de erro sejam altas.

3.1.5.1 Programação

Viu-se, na metodologia de Archer, que este estágio começa com uma compreensão precisa do que é o problema. Através do material abordado durante todo este trabalho, já chegou-se à conclusão de que tem-se como problema os custos acarretados por um maior tempo de produção que, como apontado no item 3.1.4, se ramifica em outros três subproblemas: as características narrativas, os fatores humanos e a qualidade da produção.

O próximo passo é identificar o que terá de ser feito para que se possa resolver esse problema. Como a proposta se trata da criação de um modelo de estrutura narrativa que se dispõe a eliminar dificuldades geradas pelos subproblemas citados, foi necessário realizar uma pesquisa observando as características de produções que, de alguma maneira,

tenham tido êxito em realizar o feito e, portanto, possam contribuir para a elaboração de paradigmas. É somente após a análise e a síntese das informações obtidas nesta pesquisa que será possível formular o modelo.

3.1.5.2 Coleta de Dados

Entrando na fase de coleta de dados, é necessário que se busque as produções citadas na etapa anterior, as quais terão a estrutura analisada na etapa posterior. Para isso optou-se pela divisão dessas produções em dois grupos: animações voltadas para televisão e animações voltadas para a web.

Entre as animações voltadas para a televisão, procurou-se principalmente por produções de sucesso que tenham sido eficientes na redução da quantidade de trabalho a ser feito. Os exemplos escolhidos foram: “South Park”; “Beavis and Butthead”; “Marvel Super Heroes (1966)”; e as produções do estúdio Hanna-Barbera em geral.

Em “South Park”, a utilização da técnica de animação de recortes, que consiste na separação dos cenários, personagens e elementos em recortes, contribui na diminuição do tempo de produção. Segundo Rafiki (2015), embora o episódio piloto, feito com recortes de papel, tenha levado quase três meses inteiros para ser terminado, um episódio, hoje feito digitalmente, leva apenas seis dias para ser produzido.

Em “Beavis and Butthead”, tem-se mais uma prova de que foi necessário potencializar a produção. Segundo Cormier (2015), a animação teve que ser retirada do ar duas semanas após sua estreia, pois o seu criador, Mike Judge, e a equipe de animação não estavam dando conta da demanda de material. A série voltou seis semanas depois, e hoje tem mais de 200 episódios produzidos, tendo sido exibida na MTV americana, entre os anos de 1993 e 1997.

As animações “Marvel Super Heroes” de 1966 eram produzidas pelo estúdio canadense “Grantray-Lawrence Animation” com um baixíssimo orçamento, sendo parecidas com uma história em quadrinhos animada (VILELA, 2015). Embora não fossem conhecidas por sua qualidade, elas representaram uma das primeiras tentativas de reduzir o tempo de produção; utilizavam-se de xerox das artes dos quadrinhos com uma animação extremamente limitada: o acréscimo de movimentos era pouco, limitando-se a bocas, sobrancelhas e alguns movimentos dos membros. Isto permitia a produção dos episódios rapidamente.

Já o estúdio Hanna-Barbera criou uma técnica de animação que foi muito eficiente em reduzir os custos de produção, resultando praticamente em um monopólio do mercado de animações para a televisão brasileira

entre as décadas de 1960 e 1980. A técnica, chamada de animação limitada, consistia em desenhar o personagem em partes, movendo apenas os elementos necessários e deixando o resto estático.

Pode-se observar que estes exemplos de séries animadas para a televisão se enquadram na mesma categoria de subproblema: a diminuição do tempo de produção através da diminuição da qualidade de produção. É importante ressaltar que isto não significa que sejam ruins como animações, mas apenas que não contam com uma produção de alta qualidade.

Entre as animações voltadas para a web, adotou-se como critério animações cuja estrutura narrativa permitisse a reutilização de cenários e personagens e também o reaproveitamento de animações. Os exemplos escolhidos foram as animações dos canais de Youtube “Gato Galáctico”; “Na reserva”; “O surreal mundo de Any Malu”; “Rebosteio”; e “Toró de Miolo”.

Diferentemente das séries de televisão escolhidas, as webséries se relacionam principalmente com o subproblema das características narrativas, que se adequam a uma produção por pequenos grupos de pessoas a fim de diminuir-se o tempo de produção.

3.1.5.3 Análise

Agora que se tem exemplos de outras séries, tanto de televisão quanto de web, nas quais sabe-se que há fatores que auxiliam no alcance do objetivo proposto, será necessário fazer uma análise estrutural sob elas, identificando suas características. Essa análise será basicamente feita da perspectiva de quatro principais pontos: personagens; animação; cenários; e estilo artístico.

Em “South Park”, os personagens, a animação, os cenários e o estilo artístico são simples. Os episódios giram em torno de 4 personagens principais, mas há alguns outros secundários de aparição recorrente. Embora haja um grande número de personagens figurantes nos episódios, isto não é um problema uma vez que os personagens são muito pouco estilizados, sendo possível que se crie vários a partir de uma mesma base. Também há uma grande variedade de cenários nos episódios, a maioria correspondendo a ambientação da cidade. A animação que, como já mencionado, é feita por uma técnica de recortes, é um tanto quanto pobre; Os personagens não realizam *walkcycles* e as viradas de posição são sempre transições diretas. O estilo artístico é bem definido: não há contornos, todas as cores são chapadas e não há sombras.

Figura 2 - Imagem da série “South Park”.



Fonte: Much⁴

Em “Beavis and Butthead”, os episódios giram em torno de dois principais personagens, mas há outros de aparição recorrente e alguns figurantes são reaproveitados. Os personagens estão quase sempre na mesma posição; Geralmente, Beavis se encontra na posição de $\frac{3}{4}$ e Butthead de frente em relação a câmera. Muitos cenários se repetem entre os episódios; a composição e o enquadramento das cenas também costuma se repetir. A animação é fluida em alguns momentos e bem economista em outros; há reaproveitamento de animação entre os episódios, principalmente nos *walkcycles*. O estilo artístico é bem característico: os desenhos são esteticamente simples, as cores não são saturadas, e as pinturas possuem aparência manchadas.

Figura 3 - Imagem da série “Beavis and Butthead”.



Fonte: MTV⁵

⁴ **Much**. Disponível em: <<http://www.much.com/wp-content/uploads/2015/05/featured-south-park1.jpg>>. Acesso em 9 de Jun. 2016.

⁵ **MTV**. Disponível em: <<http://www.mtv.ch/shows/1118-mike-judge-s-beavis-and-butt-head/staffeln/bonus/folgen/33152-sneak-preview>>. Acesso em 9 de Jun. 2016.

Nas animações do conjunto “Marvel Super Heroes (1966)”, a estrutura é um pouco variável: alguns episódios giravam em torno de apenas dois principais personagens, o herói e o vilão; Mas outros contavam com a aparição de mais heróis e vilões. Personagens secundários, quando apareciam, eram poucos, mas os episódios, por vezes, eram recheado de figurantes. Os cenários variavam bastante em um mesmo episódio e entre os episódios, mas a perspectiva não era respeitada muitas vezes.

A animação era, na maior parte do tempo, bem simplificada; poucos elementos se movimentavam na cena, havia bastante utilização de *motion* (fazendo apenas a movimentação das peças, sem haver trocas de desenhos), e os personagens costumavam manter posições fixas, realizando-se apenas seu *lipsync* (“*lip synchronization*”, termo em inglês para sincronia labial); também havia a reutilização de bocas e sobrancelhas e era trabalhado muito o movimento de câmera. O estilo artístico era semelhante a uma história em quadrinhos animada, com contornos pretos grossos e personagens bem realistas.

Figura 4 – Imagem da série “Marvel Super Heroes” (1966).



Fonte: WAMG⁶

Antes de continuar a análise das outras obras e baseado nos exemplos vistos até agora, é válido comentar a respeito de quais são os principais pontos responsáveis pelo sucesso ou não de uma obra, uma vez que “Marvel Super Heroes”, “Beavis and Butthead” e “South Park” não são notavelmente conhecidos por sua qualidade. Tomando-se como expoente a série “South Park” percebe-se que sua qualidade tosca não foi um impeditivo para o sucesso estrondoso que a animação fez e permanece fazendo até hoje. Isto comprova que a qualidade de uma animação não é

⁶ **We Are Movie Geeks**. Disponível em: <<http://wamg.wpengine.com/2012/05/marvel-superheroes-a-look-back-at-the-1966-cartoon/>>. Acesso em 9 de Jun. 2016.

necessariamente um fator determinante, mas que, acima disso, uma narrativa interessante se torna o fator mais importante para a realização de sucesso.

Em relação ao estúdio Hanna-Barbera, não será analisada nenhuma animação em particular, mas será feito um levantamento acerca de suas produções em geral. Além do uso da técnica de animação limitada, como dito anteriormente, o reaproveitamento de cenários, de gestos e de expressões era farto; Era comum os personagens terem jargões que se repetiam em todos os episódios. As estruturas narrativas, embora geralmente contassem com um número de personagens elevado, eram feitas de maneira eficiente; Como exemplo disto, têm-se a animação “Corrida Maluca” que, mesmo com aproximadamente 30 personagens, contava com pouco trabalho de produção, devido às grandes possibilidades de reaproveitamento permitidas pelo enredo.

Figura 5 - Imagem da série “Corrida Maluca”.



Fonte: Nothing But Cartoons⁷

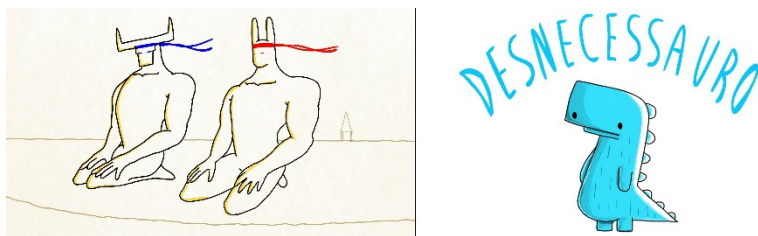
Agora que serão abordadas as animações feitas para a web, cabe adicionar um novo ponto a ser analisado: o tempo de duração das animações. Isto não foi abordado nas animações feitas para a televisão, pois geralmente se trata de um formato padrão determinado pelas emissoras e, portanto, não acrescenta nada ao estudo de um modelo para web.

⁷ **Nothing But Cartoons**. Disponível em: <<http://cartoon-watching.blogspot.com.br/2011/11/wacky-races-see-saw-to-arkansas.html>>. Acesso em 9 de Jun. 2016.

O canal “Gato Galáctico” surpreende pela frequência de publicação, mesmo tendo suas animações produzidas independentemente por apenas uma pessoa. Tanto as animações do “Cueio” quanto do “Desnecessauro” tem características parecidas: Giram em torno de dois personagens; Possuem cenários muito simples, vazios ou quase vazios; Ambos começaram com episódios que duravam cerca de um minuto e que, nos últimos lançamentos, se estenderam para três e dois minutos e meio, respectivamente, para o “Cueio” e o “Desnecessauro”; Em nenhuma das duas séries há figurantes; Os dois possuem um estilo de traço que fica tremendo; Em alguns momentos, há a utilização de varridos para simplificar a animação.

Entretanto, também há algumas diferenças entre os dois: No “Cueio” há alguns personagens secundários nos episódios, enquanto que no “Desnecessauro” há somente um em toda a série, se tratando este de uma fotomontagem; O “Cueio” é quase todo feito em preto e branco, havendo cor em pouquíssimos detalhes, como os olhos; Enquanto isso, no “Desnecessauro”, os personagens e, as vezes, até os cenários são coloridos; A animação do “Cueio” é bem mais complexa, com movimentos bem fluidos, já a animação do “Desnecessauro” é bem simplificada, com movimentos sem transição e personagens que não realizam *walkcycle*.

Figura 6 - Imagem das séries “Cueio” e “Desnecessauro”.



Fonte: Gato Galactico⁸

O canal ainda possui uma terceira série de animações chamadas de “Historinhas”. Com apenas quatro episódios atualmente, são animações com aproximadamente 1 minuto e meio, sem cenário, e que giram em torno de um personagem.

⁸ **Gato Galactico**. Disponíveis em: <<https://www.youtube.com/watch?v=E6qXJzXsP5I>> e <<https://www.youtube.com/watch?v=VAJZVV1qSqs>>. Acesso em 9 de Jun. 2016.

Em “Na reserva”, os episódios giram em torno de dois personagens, com a aparição de pouquíssimos personagens secundários nos episódios. O foco da narrativa está nos diálogos e na interpretação dos personagens; Entretanto, há a utilização de elementos para que a animação não se torne monótona. O número de cenários também é baixo, sendo apenas um, ou no máximo dois, por episódio; Eles ainda são reutilizados em diferentes episódios, já que se tratam das ambientações referentes ao enredo: o banco de reservas; o vestiário; o chuveiro; o bar; entre outros. A composição e o enquadramento das cenas também não varia muito. Com movimentos bem fluidos, os episódios tem por volta de dois minutos, sendo um e meio de animação efetivamente.

Figura 7 – Imagem da série “Na Reserva”.



Fonte: Na Reserva⁹

“O surreal mundo de Any Malu” é a produção mais recente dentre todas as citadas, contando apenas com o *teaser* e um episódio até o momento desta análise (porém continua em produção). Com quase cinco minutos de animação, o episódio conta apenas com uma personagem e praticamente uma locação: seu quarto (há uma outra locação que aparece apenas por alguns segundos). Por causa disto, o foco da narrativa se torna sua interpretação e a utilização de elementos auxiliares, também chamados de *props*. Embora tenha os indícios da técnica limitada, a animação é de altíssima qualidade, com movimentos bem fluidos; também pode-se perceber que há reaproveitamento de alguns movimentos da personagem. Quanto ao estilo artístico, tanto cenário como

⁹ **Na Reserva**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oqyEePEXmsg>>. Acesso em 9 de Jun. 2016.

personagem são bem coloridos e chamativos, havendo também uma certa espécie de *glow* em alguns elementos.

Figura 8 – Imagem da série “O surreal mundo de Any Malu”.



Fonte: O (sur)real mundo de Any Malu¹⁰

Por terem características parecidas, “Rebosteio” e “Toró de Miolo” serão analisados de maneira conjunta. Devido as características narrativas, as duas produções são separadas em vários pequenos blocos; Os dois se tratam de sátiras de outros conteúdos, portanto, cada episódio gira em torno de uma infinidade de personagens, não havendo distinção entre principais, secundários e figurantes; A mesma coisa acontece para os cenários. A animação dos episódios de “Rebosteio” tem uma qualidade superior aos de “Toró de Miolo”; O primeiro parece se utilizar da técnica de animação tradicional no meio digital, gerando resultados bem fluidos, enquanto que o segundo parece se utilizar da técnica de animação limitada, sendo possível perceber o movimento dos elementos independentes. No estilo artístico, os dois possuem uma gama bem variada de matizes, mas diferenciam-se no traço dos personagens: o contorno, em “Rebosteio”, é preto e uniforme, lembrando um traço vetorial, enquanto que, no “Toró de miolo”, o contorno é uma versão mais escura da cor de preenchimento, possuindo também uma espécie de textura no traço. O tempo dos episódios de “Rebosteio” é muito variável, indo dos dois até os cinco minutos; Já, em “Toró de Miolo”, o tempo das

¹⁰ O (sur)real mundo de Any Malu. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0EL0Y4aZYqI>. Acesso em 9 de Jun. 2016.

produções também varia as vezes, mas geralmente está próximo dos 3 minutos.

Figura 9 – Imagem das séries “Rebosteio” e “Toró de Miolo”



Fontes: Rebosteio¹¹ e ToroDeMiolo¹²

3.1.5.4 Síntese

Na fase analítica, percebeu-se o problema e a existência de alternativas para resolvê-lo através da pesquisa de obras que já tinham o feito. Na fase criativa, a análise dessas obras permitiu descobrir, de maneira geral, quais eram essas alternativas. A partir destas análises, foram detectados os pontos que podem ser favoráveis, desfavoráveis ou neutros no que diz respeito ao tempo de produção e, ao observá-los, chegou-se, neste estágio, à conclusão de que conviria separá-los em determinados grupos de acordo com a área de pertinência.

Sendo assim, as categorias definidas foram: Estilo artístico; narração; personagens; cenários; animação e reaproveitamento.

Quanto ao estilo artístico, chegou-se à conclusão de que os seguintes fatores se relacionam com o tempo de produção: a complexidade, definida pelo tipo de traço, de pintura e da existência de características como sombras e texturas; o realismo ou proximidade ao cartum; e a variedade da paleta de cores.

Em relação à narração, os fatores são: o tipo de narração, mais baseada em ação ou interpretação ou que ofereça mais ou menos oportunidades para reaproveitamento; e o tempo de duração da narração.

¹¹ **Rebosteio**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0w0YmyUPg5c>>. Acesso em 9 de Jun. 2016

¹² **Toró de Miolo**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yH1GbeVVgQg>>. Acesso em 9 de Jun. 2016.

Sobre os personagens, os fatores são: a quantidade; a complexidade; a base, que pode ou não possibilitar reaproveitamentos entre diferentes personagens; e a existência de personagens secundários e/ou figurantes.

Acerca dos cenários, os fatores são: A quantidade; a complexidade; e a preocupação com detalhes técnicos, como a perspectiva.

Quanto à animação, os fatores são: a técnica utilizada; o rigor com a qualidade; e a utilização de recursos simplificadores, como o *smear*, em que uma ação rápida pode ser substituída por linhas de movimento.

Finalmente, do reaproveitamento, os fatores são: as possibilidades de reaproveitamento em geral, de personagens, cenários, animações, gestões e expressões; e a repetição de enquadramentos e composições.

Vale salientar que nem todos os pontos considerados acima serão contemplados na criação do modelo, mas a ideia é que sejam avaliados e sirvam de base para a criação do modelo que será feita na próxima etapa.

3.1.5.5 Desenvolvimento

Tendo constituído uma série de fatores que auxiliam no alcance do objetivo de diminuir o tempo de produção, é a hora de estabelecer como será o modelo em si. Assim, chega-se na seguinte configuração específica:

Estilo Artístico:

- Deve ser simples, contendo traços uniformes, cores chapadas e, preferencialmente, sem a utilização (ou com uma utilização em baixa escala) de sombras ou texturas nos elementos. Estas assertivas são especialmente válidas para personagens, mas o(s) cenários se encontram mais flexíveis em relação ao cumprimento das mesmas;

- Deve ser mais próximo ao cartum do que ao realista.

Narração:

- Deve ser focada em mais interpretação e menos ação, evitando a realização de animações complexas e muito demoradas (como *walkcycles*, por exemplo);

- Deve possuir um tipo de narrativa que permita bastante utilização de reaproveitamento e movimentos genéricos;

- Deve ser capaz de condicionar os outros pontos do modelo, como a baixa utilização de personagens e cenários;

- Deve ser curta, possuindo entre um minuto e um minuto e meio de, efetivamente, animação.

Personagens:

- Deve haver apenas um ou dois personagens, que serão protagonistas fixos em todos os episódios;
- Deve-se utilizar o mínimo de personagens secundários o possível;
- Não deve-se utilizar figurantes;
- Devem ter um design relativamente simples e que seja construído pensando-se em uma eficiente utilização da técnica de animação limitada;
- Devem possuir uma estrutura semelhante, permitindo o reaproveitamento de elementos entre si.

Locações (Cenários):

- Deve haver apenas uma locação fixa por episódio, que pode ser alterada, mas deve ser preferencialmente mantida;
- Não devem ser muito complexos, evitando-se a rigorosidade com os detalhes técnicos e a adição de muitos elementos ou características desnecessárias;
- Devem-se utilizar objetos, vulgos *props*, que permitam interação animada ou com os personagens, a fim de tornar a narrativa (que é baseada em interpretação) mais interessante.

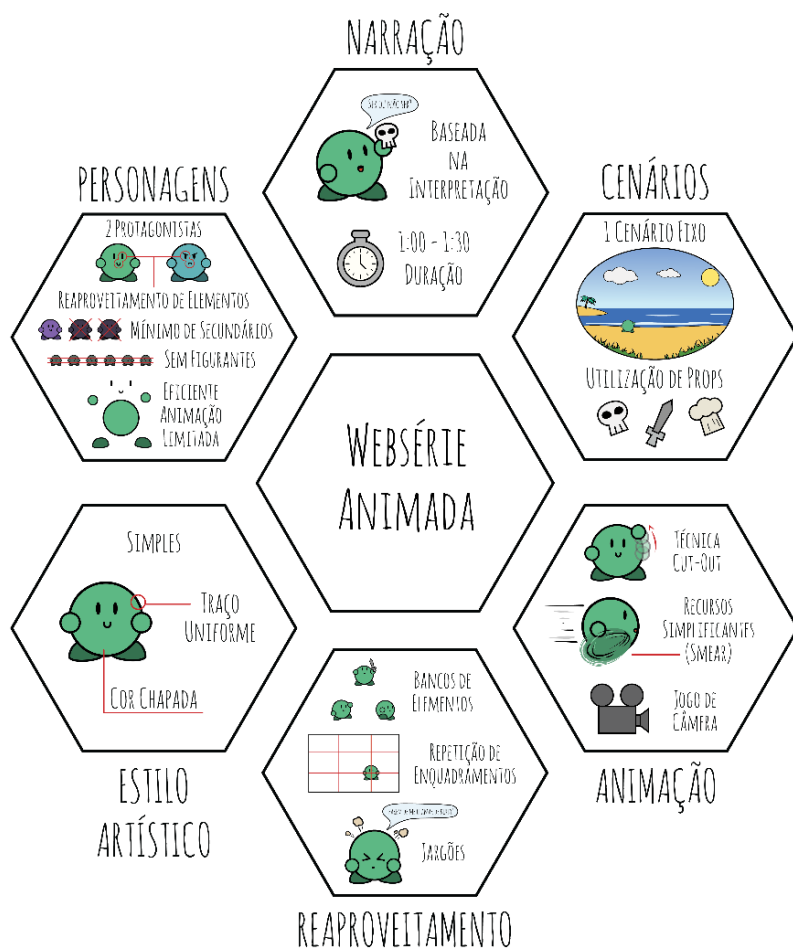
Animação:

- Deve-se utilizar, majoritariamente, a técnica de animação limitada;
- Deve-se utilizar de recursos auxiliares, como o *smear*, para simplificar animações complexas;
- Deve-se utilizar dos cortes e movimentos de câmera com bastante frequência, a fim não só de se dar dinamicidade a animação, mas de conseguir evitar a produção de animações trabalhosas o máximo possível (com cortes oportunistas, por exemplo).

Reaproveitamento:

- Deve-se estabelecer quais serão os principais enquadramentos recorrentes na animação (isto se torna viável devido a utilização de apenas um cenário), definir boas composições para os mesmos e, então, repeti-los;
- Devem-se criar bancos de elementos fundamentais dos personagens, como bocas, mãos e olhos, a fim de evitar-se a realização de trabalho repetidamente;
- Devem-se criar bancos de animações genéricas capazes de serem inseridas em contextos gerais;
- Deve-se utilizar de recursos como Jargões.

Figura 10 - O Modelo de Estrutura Narrativa para Websérie Animada.



Fonte: Autor

3.1.5.6 Comunicação

Esta etapa trata-se da descrição do que foi verificado em relação a utilização do modelo na concepção de uma websérie animada, portanto, recomenda-se que sua leitura seja feita somente após a leitura do item 4 deste trabalho (DESENVOLVIMENTO), que explica detalhadamente como foi o processo de produção desta websérie.

Após a aplicação do modelo na criação da websérie, acredita-se que ele tenha sido capaz de alcançar seu objetivo com sucesso. Embora o resultado obtido, tratando-se este da produção de dois episódios de cerca de um minuto e meio cada (em quatro meses de projeto e em dois animadores), não tenha sido o mais eficiente o possível em demonstrar a capacidade de produção através de seu uso, crê-se que isto tenha acontecido devido as dificuldades (também citadas no item 4) encontradas nas fases iniciais de concepção do projeto, assim como pelo fato desta fase ser um pouco mais longa e trabalhosa.

Observou-se, entretanto, que o aumento do ritmo de produção estava acontecendo de maneira exponencial, gerando resultados mais rápido conforme aperfeiçoávamos detalhes do projeto para se adequar ainda mais ao objetivo do modelo. Outro fator que corroborou para este crescimento, e que deve ser mencionado, é a respeito da utilização do processo de retroalimentação para tornar os bancos de elementos e animações maiores, facilitando e agilizando o processo de animação com o passar do tempo.

Verificou-se não serem necessárias grandes alterações nas assertivas que o modelo contém, porém percebeu-se a existência de uma espécie de hierarquia entre algumas das categorias e, além disso, que estas não representam o alcance ao objetivo em teor de igualdade, tendo graus maiores ou menores de importância em relação a redução do tempo de produção.

Em relação a hierarquia das categorias do modelo, percebeu-se que, exceto o estilo artístico que configura uma relação mais independente, todas as outras quatro categorias estão fortemente interligadas a categoria da narração, que é responsável por criar um panorama que torne a aplicação das demais possível e também em qual grau esta possibilidade ocorrerá. Isto não significa que todas as assertivas dessas quatro categorias sejam dependentes da narração, mas que pelo menos uma delas estabeleça uma relação direta ou indireta com a mesma.

Além da relação citada acima, que é a mais forte e predominante, há também relações (ou sub-relações) das outras categorias entre si. Como exemplo, pode-se citar o uso da técnica de *cut-out*, na animação,

que só é válida caso os personagens tenham sido construídos para uma eficiente animação limitada; ou a criação dos bancos de elementos fundamentais que estabelecem uma relação indireta com o reaproveitamento de elementos entre os personagens.

Em relação aos graus de importância de cada categoria para o cumprimento do modelo, percebeu-se que há dois pilares que estruturam o seu sucesso: a narração como um todo, por seu grande fator de influência em quase todas as outras categorias; e o uso da técnica de *cut-out*, que gera um acréscimo muito grande na velocidade da animação durante toda a execução do projeto. Estes dois pontos se provaram fundamentais para que o modelo alcançasse seu objetivo.

Dentre as várias outras assertivas do modelo, também notou-se graus distintos de importância, porém por tratar-se de baixos níveis de diferenciação entre elas, estas não serão mencionadas. Entretanto, já que as características mais importantes foram mencionadas, é válido mencionar os pontos que tiveram menor influência para o alcance do objetivo. Estes foram: a escolha do estilo artístico; a utilização de apenas um cenário (por mais que seja realmente importante utilizar um número baixo de cenários, confeccionar mais um ou dois se trataria apenas da perda pontual de algumas horas, tendo pouco impacto no tempo de produção); e a utilização de jargões (não pode ser bem aproveitada devido ao número baixo de episódios).

4. DESENVOLVIMENTO

A etapa do desenvolvimento tratou-se da criação e adaptação de uma função estética ao modelo proposto, a fim de testar sua eficiência, observar as dificuldades existentes e descobrir possíveis aprimoramentos para o mesmo. Esta adaptação se deu através da criação de dois episódios de uma série com o intuito de distribuição através do meio digital.

Foi analisado sob a ótica de cada um dos seis pontos do modelo (Estilo Artístico, narração, personagens, cenários, animação e reaproveitamento), como a adaptação da função estética relacionou-se com os mesmos, como estes relacionaram-se entre si e quais foram os resultados obtidos através dessas relações.

Entretanto, como mencionado anteriormente, esta tarefa foi executada em parceria com outro acadêmico com objetivos semelhantes, portanto a adequação à função estética de algumas das questões citadas no modelo serão vistas mais superficialmente como, por exemplo, como se deu o processo da criação do *rig* para a utilização de animação majoritariamente limitada.

4.1 Estilo Artístico

O estilo artístico é o ponto mais independente do modelo, uma vez que diferentemente de todos os outros pontos, ele não se encontra condicionado a narração, mas sim é livre para assumir qualquer forma que o produtor queira, de acordo com seus objetivos e/ou objetivos do projeto.

Podemos verificar esta afirmação mais facilmente através de comparações com uma série já existente. Em “Os Simpsons”, por exemplo, a utilização do famoso jargão em que Homer Simpson agarra o pescoço do filho, Bart, só faz sentido pois a história construída permitiu que tal jargão existisse, portanto pode-se dizer que este reaproveitamento é condicionado a narração. O mesmo acontece para personagens e cenários, que só podem ser definidos depois da narração estar consolidada.

Figura 11 – Um famoso jargão da série “Os Simpsons”.



Fontes: H.J. Simpson¹³; Pinterest¹⁴; e OsMais¹⁵

Entretanto, observa-se como a mesma lógica não é válida para o estilo artístico. Se, no passado, os Simpson tivessem sido criados azuis ao invés de amarelos, isso não alteraria em nada tanto na narração quanto em quaisquer um dos outros pontos. Claro que fazer essa alteração posteriormente, poderia gerar problemas, mas no momento de concepção de um projeto trata-se de algo independente.

Importante mencionar que nenhum dos pontos mencionados acima se tratam de regras absolutas. É possível criar um personagem, um cenário ou até um jargão para então criar-se uma história em volta deles, mas o processo contrário é muito mais intuitivo e eficiente e, como o objetivo deste projeto é criar algo com um reduzido tempo de produção, parte-se do pressuposto de que sejam verdades absolutas.

Esclarecendo-se a questão da concepção do estilo artístico ser independente da narração, apresenta-se abaixo como foi decidido pelo estilo artístico do projeto, respeitando as considerações do modelo, ou seja, utilizando-se de personagens com traços uniformes, cores chapadas e design relativamente simples (e utilizando-se destas mesmas regras para os *props*). Em relação a personagens, a única coisa que vai em direção oposta ao proposto pelo modelo é a utilização de uma espécie de *highlight*, representando a iluminação da lâmpada nos mesmos, mas acredita-se que a relação custo x benefício (do tempo de produção oposta ao ganho estético com o efeito) seja favorável.

¹³ **H. J. Simpson.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DnmaJ3zqbMQ>>. Acesso em 5 de Jun. 2016.

¹⁴ **Pinterest.** Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/569283209119235860/>>. Acesso em 5 de Jun. 2016.

¹⁵ **OsMais.** Disponível em: <<http://www.osmais.com/?ver=MTM3ODE>>. Acesso em 5 de Jun. 2016.

Figura 12 – *Frame* da cena 12 do primeiro episódio.



Fonte: Autor

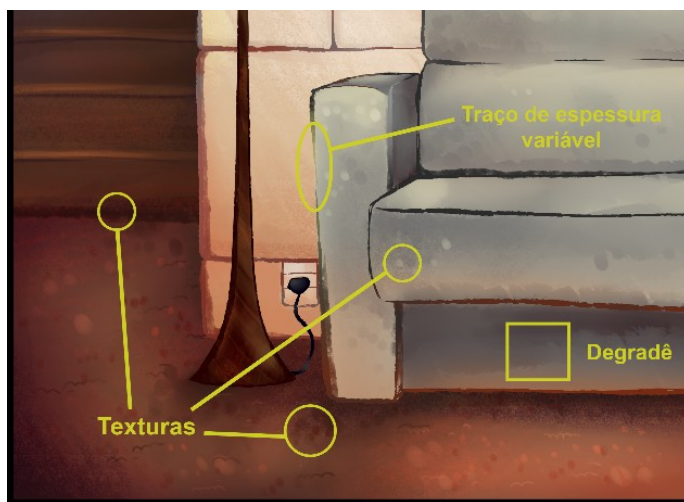
Figura 13 – *Close* nos permite observar o traço uniforme e a cor chapada nos personagens e *props*.



Fonte: Autor

Quanto ao cenário, optou-se por algo um pouco mais elaborado, uma vez que seria necessário a criação de apenas um para a produção dos dois episódios, permitindo que a premissa do custo x benefício mencionada para o *highlight* fosse válida novamente. O resultado foi a utilização de traços de espessura variável, degradê e muitas texturas em seus elementos.

Figura 14 – Exemplos da utilização de textura, degradê e traços variáveis no cenário.



Fonte: Autor

Observou-se que o estilo artístico, embora tenha clara influência no tempo de produção, não exerce uma influência tão grande para o tempo de produção final, já que sua independência permite moldá-lo com certa liberdade ao artista-autor.

4.2 Narração

A narração é um fator que condiciona muitos dos pontos seguintes do modelo. Isto significa que a possibilidade de reduzir o tempo de produção através de categorias como personagens e cenários depende da capacidade de aproveitar-se positivamente da utilização de poucos destes elementos, sendo isto condicionado pela construção de uma história que permita tal fato.

Embora para personagens e cenários o impacto da narração seja mais evidente, ele também é válido para as áreas de animação e reaproveitamento.

Na animação, por exemplo, a construção de uma narração em que os personagens não precisem caminhar muito ou quem sabe até nunca caminhem, poupa o trabalho da animação de um *walkcycle*; já a utilização de determinados enquadramentos e cortes pode reduzir a quantidade de elementos a serem animados e/ou evitar animações complexas.

Quanto ao reaproveitamento, a existência de jargões é dependente de sua criação durante a história. Pode-se observar exemplos tanto em animações mais recentes quanto em mais antigas; desenhos como “Heman e os mestres do universo” e “Yu-gi-oh!” possuem famosos jargões como “Pelos poderes de Grayskull! Eu tenho a força!” e a transformação de Yugi no faraó que tomam em torno de vinte segundos em todos os episódios, mas só são possíveis pois a narração fez com que fizessem sentido. Até mesmo para reaproveitamentos de animações simples há certa influência da narração criada, pois alguns tipos de narrações possibilitam a inserção de movimentos genéricos mais facilmente e outros não. Pode-se, como exemplo, citar Any Malu (cuja proposta narrativa é muito parecida com a criada por nós para adequação da função estética ao modelo), que realiza um mesmo movimento repetidamente em momentos diferentes, pois o tipo de narração da série permite isso.

Figura 15 – Transformações de Yugi e Príncipe Adam.



Fontes: YGO Canon Shuffle¹⁶ e Restless Pilgrim¹⁷

¹⁶ **YGO Canon Shuffle**. Disponível em:

<<https://ygocanonshuffle.files.wordpress.com/2011/03/yugi-transformation-sequence.jpg>>. Acesso em 5 de Jun. 2016.

¹⁷ **Restless Pilgrim**. Disponível em: <http://restlesspilgrim.net/blog/wp-content/uploads/2012/04/return_to_grayskull.png>. Acesso em 5 de Jun. 2016.

Acredita-se, portanto, que dentro das categorias do modelo, a narração seja uma das peças fundamentais para garantir que este cumpra seu objetivo com sucesso e, por isto, este foi um dos pontos mais trabalhados durante a confecção das animações responsáveis por aplicar a função estética ao modelo.

4.2.1 A Ideia

A ideia, que vinha sendo trabalhada desde o PCC 1, tratava-se da vida de dois personagens que, após sentirem-se entediados, começavam a discutir sobre diversas possibilidades surreais que poderiam acontecer na vida real. Duas das três maiores referências para a criação desta proposta narrativa se tratam de webséries já mencionadas anteriormente durante a execução deste trabalho e que foram analisadas para criação do modelo, sendo elas “Na reserva” e “O Surreal Mundo de Any Malu”; a terceira foi “Doris & Mary-Anne are breaking out of prison”. Acredita-se que cada uma destas séries tenha estrutura, componentes ou objetivos muito semelhantes aos que procurávamos.

Figura 16 – A terceira série de referência, “Doris & Mary-Anne are breaking out of prison”.



Fonte: Doris & Mary-Anne are breaking out of prison¹⁸

¹⁸ **Doris & Mary-Anne are breaking out of prison.** Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=NXEb-jxqz1w>>. Acesso em 5 de Jun. 2016.

Entretanto, para consolidar esta ideia e a transformar de fato em uma narração consistente e que pudesse cumprir o objetivo do modelo foram utilizados alguns passos que permitissem padronizar o esqueleto desta ideia em um molde para mais de um episódio.

Estes passos consistiram primeiramente na definição das informações básicas da animação: o gênero, o meio de distribuição, o formato e público-alvo. Com isto, chegamos a seguinte configuração:

Gênero: Comédia – Série animada - Cotidiano

Meio: Websérie (distribuição via web)

Formato: Série de curtas

Público: Adolescentes e jovens adultos

Após isso, partiu-se para a definição das características da série, levando em consideração os pontos levantados pelo modelo. Durante esta etapa, procurou-se responder a perguntas como: Qual seria o tempo de duração do episódio? Do que a série se trata e por que o público-alvo gostaria de assisti-la? Como é o universo? Quantos personagens e locações (cenários) aparecem por episódio? Quem são os personagens? O que torna a série e/ou os personagens engraçados? Entre outras. Assim, chegou-se na seguinte configuração:

Características:

- Episódios com um minuto e meio cada. (Passível de pequenas variações)
- Identificação do público com os personagens e o diálogo inesperado
- Trata de situações normais do cotidiano das pessoas
- Embora o universo procure ser um pouco mais fiel a realidade do que a maioria dos cartuns *nonsense* atuais, haverá elementos da imaginação dos personagens que poderão ser materializados em alguns momentos.
- Imaginação fértil em relação a diferentes possibilidades surreais
- A imprevisibilidade em relação aos diálogos entre os personagens
- São dois amigos, um garoto e uma garota, que se destacam pela criatividade e sua interpretação dela.
- Aparecem 2 personagens por episódio
- Há apenas 1 locação em cada episódio, mas é possível que esta varie entre os episódios.

Por fim, um dos pontos mais importantes durante a geração da ideia foi sobre quais assuntos os personagens tratariam, ou seja, quais seriam as suposições malucas levantadas por eles a cada episódio. Para definir isto, foi criada uma lista (através de *brainstorms*) com uma série

de temas possíveis os quais poderiam ser escolhidos futuramente para a confecção dos roteiros dos episódios.

Figura 17 – Primeiros *Sketchs* da ideia (Realizados por Lucas Bicalho).



Fonte: Autor

4.2.2 O Pré-Roteiro

Após ter as características da série um pouco mais claras, o passo seguinte foi a elaboração de um pré-roteiro composto de quatro partes: premissa, *logline*, *outline* e *pitch*. A premissa tem como objetivo apresentar a série através de um resumo completo, deixando claro qual é o seu objetivo; a *logline* apresenta a essência da série resumida em uma única frase; a *outline* é o passo seguinte a premissa, apresentando a série detalhadamente e de maneira completa, incluindo-se enquadramentos (excluindo-se somente as falas, que não aparecem em nenhuma etapa do pré-roteiro); por último, o *pitch* é uma apresentação mais comercial da obra, geralmente com o intuito de vendê-la para os produtores.

Importante mencionar que não se chegou em um pré-roteiro definitivo de primeira, mas sim foram necessários alguns tratamentos para que o mesmo atingisse uma qualidade satisfatória e tomasse sua forma

final. Algumas dessas reformulações aconteceram, inclusive, simultaneamente a produção do roteiro do primeiro episódio, ao perceber-se quais mudanças eram necessárias.

Sabendo-se cada uma das etapas do pré-roteiro e o que estas representam, abaixo segue como as mesmas ficaram definidas para nossa proposta narrativa após o último tratamento:

Premissa: Série – “E Se...?”

Os personagens estão sempre sentados entediados jogando videogame até que algum deles levanta uma discussão surreal ao perguntar “e se fosse assim” para um determinado assunto. Eles desenvolvem a discussão com mais comentários e se empolgando cada vez mais diante das possibilidades existentes, até que algum deles perceba o quão idiota é o que foi cogitado, acabando assim com o clima de diversão e fazendo com que eles voltem a jogar videogame.

O objetivo da série é fazer com que o espectador se identifique com os pequenos casos divertidos e inusitados em situações de extremo tédio, e ria pelo comportamento e imaginação dos personagens.

Logline: Dois personagens quebram a monotonia ao discutir acerca de possibilidades fantasiosas.

Outline:

Parte 1 - Introdução

Longshot frontal revela dois personagens, um garoto e uma garota, localizados em algum ambiente bem comum do cotidiano, representado pela sala de estar na maioria dos episódios. A sala (ou outros ambientes que eventualmente apareçam) sempre contará com alguns objetos e elementos fixos e outros que serão alterados a cada episódio. Nesse ambiente, os personagens estarão sempre realizando alguma espécie de ação usual do dia-a-dia dos jovens, representada na maioria dos episódios por jogar videogame. O comportamento do garoto demonstrará que ele é o mais energético e emotivo, enquanto que o da garota demonstrará que ela é um pouco mais rebelde e racional (porém nem sempre). Após alguns momentos observando os dois personagens jogar videogame (ou outra ação que possa eventualmente tomar este lugar em algum episódio), o garoto (na maioria das vezes) entra em ação, realizando algum comentário (motivado pelo tédio ou quaisquer razões específicas do episódio) que introduza ao espectador o assunto do episódio. Inicia-se então um pequeno diálogo que os conduz para o levantamento de alguma hipótese fantasiosa e sem sentido que os leva a pensar “e se tal coisa fosse desse jeito”.

Parte 2 – Desenvolvimento

O desenvolvimento da trama se dá por meio de uma discussão alternada entre os personagens, em que por vezes um, por vezes outro sugere como acha que a hipótese sugerida alteraria a realidade deles. Nesta parte, a câmera se alternará entre os personagens, contando basicamente com três tipos de enquadramentos: Os mais abertos, representados por *Longshots* ou *Cowboys*, serão utilizados quando for importante mostrar as reações dos dois personagens perante um comentário; os intermediários, representados por *Medium Shots* ou *Medium Close Shots*, serão utilizados durante comentários individuais ou quando for importante que a reação do outro personagem ainda não apareça; os mais fechados, representados por *Close Shots*, serão utilizados nos momentos críticos em que a reação do personagem é o principal elemento a ser evidenciado. Durante o desenvolvimento pretende-se explorar não somente os comportamentos e reações exageradas dos personagens, mas também sua ida ao mundo da imaginação, através da utilização de diversos elementos (*props*) referentes as situações imaginadas.

Parte 3 – Clímax e Encerramento

Após já terem debatido consideravelmente a respeito do assunto, a garota (na maioria dos episódios) faz uma nova suposição como se fosse a maior loucura dentre todas que haviam falando, entretanto, ironicamente, essa será a coisa mais plausível e normal para os espectadores. O *plot twist* então é completado pelo garoto (na maioria dos episódios) que sempre fará algum comentário parecido com “nah, não seja idiota, isso seria ridículo...”, mesmo após ter falado as coisas mais absurdas anteriormente. O outro personagem (que pode ser o garoto ou a garota, dependendo do episódio) então acaba concordando que o que foi dito não era uma boa ideia, e os dois voltam para a sua rotina normal de jogar videogame (ou outra ação, dependendo do episódio). A ideia é que todo episódio termine da mesma maneira, passando a sensação de que os episódios não se tratam de algo “pré-programado” para acontecer, e sim como se fossem apenas o vislumbre de um pequeno pedaço da vida daqueles dois jovens.

Pitch: Dois adolescentes estão jogando videogame até que uma suposição completamente inusitada os leva ao mundo da imaginação. É aí que eles começam a delirar mais em mais em cima das hipóteses, com os elementos imaginados por eles aparecendo como se fossem reais. Entretanto, em um determinado momento, um deles faz uma suposição absurda demais para o outro imaginar, estragando o clima. Eles então

desistem da ideia e voltar a jogar vídeo game como se nada tivesse acontecido.

4.2.3 O Primeiro Episódio

Com o pré-roteiro geral definido, partiu-se para a produção do roteiro do primeiro episódio. Acredita-se que foi nesta etapa que as maiores dificuldades foram encontradas, pois como mencionado, embora as características da série já estivessem bem definidas, o pré-roteiro responsável por nos auxiliar sofreu alterações simultâneas à produção do roteiro, devido a necessidade de adaptação de algumas questões como dinamicidade e duração da narração. Abaixo será explicado como ocorreram essas adaptações, seus motivos e que aprendizados foram obtidos através delas para que, enfim, o roteiro do primeiro episódio chegasse a sua forma final.

Mesmo com a existência de um pré-roteiro geral, a primeira coisa a ser observada foi a necessidade de um pré-roteiro específico para cada episódio. Isto aconteceu pois a tentativa de produção direta do roteiro, sem a guia de um pré-roteiro específico do episódio, acabou gerando uma liberdade negativa para a produção; foram percebidos problemas como: falta de dinamicidade (falas muito longas, poucas mudanças de câmera e poucas utilizações de *props*) e falta de objetividade (as ideias não conduziam a narração a seus pontos-chave). Foram utilizadas cinco horas de trabalho na produção deste roteiro.

A primeira tentativa da criação do roteiro, portanto, foi completamente abandonada para a criação de um pré-roteiro para o episódio. Entretanto, a criação deste pré-roteiro, e o consequente roteiro, ainda esbarraram em muitas dificuldades causadas pela falta de experiência; as principais foram: uma quantidade excessiva de falas (estima-se que a narração ficaria com uma duração de quase três minutos), a utilização excessiva de *props* (o que era contraproducente de acordo com objetivo do modelo) e a utilização de *gags* voltadas para um público muito específico (o episódio cujo tema era uma paródia de Pokémon, possuía muitas piadas que provavelmente só os fãs entenderiam). Foram utilizadas aproximadamente doze horas de trabalho na elaboração do pré-roteiro e mais oito horas e meia na elaboração do roteiro.

Infelizmente, devido ao último motivo citado acima, optou-se por abandonar o roteiro novamente e por uma reformulação quase geral (poucas coisas foram reaproveitadas) do pré-roteiro, com o objetivo de fazer uma produção voltada a um público mais geral, e não tão específico.

Assim deu-se início a base (que posteriormente ainda sofreria mais alguns tratamentos) daquele que seria o pré-roteiro final do episódio. Desta vez, foram mais oito horas na reformulação do pré-roteiro e apenas mais duas horas e meia para transformá-lo em um roteiro finalizado.

Este roteiro, já bem próximo a versão final, ainda passou por mais dois tratamentos de, respectivamente, uma hora e meia e duas horas, antes de ser considerado adequado para a produção do *animatic* do episódio. Estes tratamentos objetivaram realizar pequenos acréscimos, remoções ou ajustes de falas (por exemplo, inserindo falas para os potemons), porém sem grandes alterações na essência do roteiro.

Após a produção do *animatic*, observou-se que ainda sim o roteiro estava muito longo, beirando um minuto e cinquenta de animação, e por isso foi necessário fazer mais um último tratamento (duas horas e meia de trabalho), sendo este focado em realizar alguns cortes e ajustes e, assim, diminuir um pouco mais o tempo da produção. Ao final deste tratamento, o roteiro finalmente chegou em sua forma atual, atingindo o objetivo de aproximadamente um minuto e trinta de animação.

Todos estes pré-roteiros e roteiros mencionados não constam neste trabalho, pois o resultado final, ou seja, o roteiro gerado através da evolução dos mesmos, se encontra entre os anexos.

Acredita-se que, embora tenha se perdido muito tempo no processo de criação deste roteiro, ele tenha servido de aprendizado e experiência para criação dos roteiros dos futuros episódios. A respeito disso, há dois principais pontos que devem ser comentados: em relação a escolha dos diálogos e em relação a confecção do roteiro como estrutura em si.

Sobre os diálogos, percebeu-se que colocar muitas falas torna o roteiro e, portanto a animação, longa, assim como colocar falas muito longas, traz o risco de tornar a animação monótona ou pouco dinâmica. Para compor um roteiro sucinto e dinâmico as falas devem ser escolhidas com cuidado, procurando não só ser interessantes por si só, mas também acrescentando ao roteiro e contribuindo para a construção de uma linha narrativa que o torne coeso e faça com que a trama progrida, chegue em algum lugar.

Em relação a estrutura, e crê-se que este tenha sido o grande ponto de aprendizado durante a confecção deste roteiro, percebeu-se que a maneira mais eficiente de construção de um roteiro seria através da adoção de componentes estruturais que permitissem com que um roteiro fosse montado quase como um quebra-cabeça. Sendo assim, a criação um mini modelo estrutural aconteceu em conjunto com a produção do roteiro, e acabou se tornando um molde para auxiliar na confecção dos futuros roteiros.

Figura 18 – *Frame* da cena 18 do primeiro episódio.



Fonte: Autor

4.2.4 Um Modelo de Roteiro Estrutural

A ideia deste modelo é que ele seja um pouco mais preciso do que apenas o pré-roteiro geral já existente, auxiliando na quantidade e escolha das falas e também na visualização dos pontos chave que o roteiro deve ter como, por exemplo, o comentário que dá entrada ao mundo da imaginação. Ele está exemplificado na imagem abaixo:

Figura 19 – O modelo de roteiro estrutural

PARTE 1

COMENTÁRIO INTRODUTÓRIO



COMENTÁRIOS OU TIRADAS (1 a 3)

**PARTE 2**

COMENTÁRIO DE ENTRADA PARA IMAGINAÇÃO



IMAGINAÇÕES E REAÇÕES (3 A 4)



COMENTÁRIO DE SAÍDA DA IMAGINAÇÃO

**PARTE 3**

RETOMADA AO COTIDIANO

Fonte: Autor

Como pôde ser observado, este modelo estrutural ramifica o roteiro em 6 pontos importantes que todos os episódios devem conter. A seguir será comentado o que cada um desses pontos significa para a narração e onde os mesmos estão representados nos roteiros dos dois episódios (presentes na seção de anexos).

Comentário Introdutório: O comentário introdutório é aquele que, como o nome diz, introduz ao espectador o assunto do qual o episódio tratará. Nos roteiros dos dois episódios (e possivelmente para quaisquer episódios futuros que viessem a ser criados), ele é representado pela primeira fala que, nos dois casos, é dita por Edy. Pode-se observar como as falas “Não é justo! Meu potemon é mais fraco que o seu!” e “Ah, cara! Odeio segundas-feiras!” indicam, respectivamente, que os episódios falarão sobre potemons (uma paródia dos pokémons) e os dias da semana.

Comentários ou Tiradas (1 a 3): Após o assunto ser introduzido, as falas seguintes se tratam de um pequeno desenvolvimento e afirmação do mesmo, mas ainda sem o levantamento da hipótese que os fará entrar no mundo da imaginação. A ideia desta parte é justamente preparar a conversa para que chegue ao ponto em que um dos dois realizará uma suposição maluca e, ao mesmo tempo, oferecer um pouco do comportamento e características dos personagens.

Notou-se também que estas falas podiam ser divididas em duas categorias: Os comentários são falas mais inofensivas que visam um acréscimo ao assunto ou alguma opinião ou visão do personagem; enquanto isso, as tiradas são falas um pouco mais hostis, quando um dos personagens tem a intenção de zombar, fazer chacota com a cara do outro (porém sempre abordado de um jeito mais “na esportiva”).

No roteiro do primeiro episódio, os comentários ou tiradas são representados pelas falas 2, 3 e 4; estas falas se caracterizam como da segunda categoria citada acima, as tiradas, pois representam um trecho de conversa em que um fica desafiando o outro até que isto se desenvolva para a próxima parte da conversa. Em contrapartida, no roteiro do segundo episódio, têm-se o exemplo da categoria contrária, os comentários, pois a fala 2, que representa a etapa, não tem intenção de fazer graça do outro personagem e sim de trazer a informação da visão de um dos personagens.

Comentário de Entrada para Imaginação: Após os comentários ou tiradas desenvolverem um pouco o assunto que será tratado, o comentário de entrada para a imaginação é a suposição que, de fato, marca o início da discussão em torno de possibilidades fantasiosas. Isto não significa que não possa haver a utilização de elementos fantasiosos anteriormente a esta parte (como acontece no primeiro episódio), mas que a partir deste momento, além de uma utilização ainda maior de *props* para representar a imaginação deles, a própria discussão em si toma um rumo muito mais fantástico e *nonsense*.

No primeiro episódio, este comentário é representado pela fala 5, quando Edy diz “Se eu pudesse criar um potemon...”, enquanto que no

segundo episódio, é representado pela fala 3, quando Edy diz “É que sei lá, a semana podia ter uns três dias né?”. Observa-se como, nos dois casos, as suposições representam a porta de entrada para a discussão fantasiosa deles.

Imaginações e Reações (3 a 4): Esta parte corresponde ao miolo do episódio, ou seja, a discussão maluca que acontece entre os personagens. Devido ao curto tempo dos episódios, observou-se também que essa discussão obedece, na maioria dos casos, a seguinte configuração: Um personagem lança uma hipótese e outro reage com um comentário, tirada ou expressão; isto acontece em torno de três a quatro vezes em cada episódio antes que o prosseguimento da trama aconteça.

No roteiro do primeiro episódio, esta parte corresponde as falas de número 5 a 10 (a fala 5 de Edy é o comentário de entrada e, ao mesmo tempo, faz parte da discussão que se inicia). No roteiro do segundo episódio, esta parte corresponde as falas de número 4 a 12.

Comentário de Saída da Imaginação: O comentário de saída da imaginação pode ser uma hipótese fantasiosa o suficiente ao ponto de um dos personagens achar um absurdo, como acontece no primeiro episódio, ou algum comentário impertinente que faça com que o outro personagem desanime, como acontece no segundo episódio. O importante aqui é que seja levantada uma suposição responsável por quebrar o clima e fazer com que os dois desistam da discussão.

No roteiro do primeiro episódio, o trecho é demarcado pelas falas de número 11 a 15, quando Lis fala de seu potemon utópico e Edy acha um absurdo (o comentário em si é representado pela fala 13, dita por Lis). No roteiro do segundo episódio, é demarcado pelas falas de número 13 a 15, quando Lis traz à tona o assunto dever de casa para Edy (o comentário em si também é representado pela fala 13, dita por Lis).

Retomada ao Cotidiano: O encerramento do episódio se dá nesta parte, quando a discussão maluca termina e a ordem finalmente volta ao normal. Geralmente, após a quebra do clima feita na parte anterior, há algum comentário que indique que a discussão acabou e que eles voltaram a conversar sobre assuntos normais do dia-a-dia.

No roteiro do primeiro episódio, a retomada é feita pela duas últimas falas, de números 16 e 17. Já no roteiro do segundo episódio, ela é feita pelas falas 16, 17 e 18. Observa-se como nos dois casos há uma fala responsável por encerrar o ciclo, fazendo com que os dois voltem a jogar videogame assim como haviam começado o episódio.

4.2.5 O Segundo Episódio

A produção do roteiro do segundo episódio seguiu as mesmas diretrizes do primeiro, porém aproveitando-se dos aprendizados adquiridos e da utilização do modelo estrutural. Acredita-se que estes acréscimos tenham sido muito benéficos em relação a diminuição do tempo de produção.

A base do pré-roteiro do primeiro episódio foi de grande ajuda para a confecção do pré-roteiro do segundo, pois muitos elementos permaneciam os mesmos. A confecção do pré-roteiro do segundo episódio levou um tempo de trabalho de seis horas e depois um tratamento de mais uma hora. Desta vez tomou-se o cuidado de verificar se o pré-roteiro estava satisfatório antes da elaboração do roteiro final. Felizmente, a grande maioria dos problemas notados para o episódio anterior como a falta de dinamicidade e objetividade não apareceram desta vez. O único problema que permaneceu, e foi o responsável pelo tratamento dado, foi o da escolha das *gags*, que não se encontravam muito bem definidas e satisfatórias.

A produção do roteiro levou um tempo de trabalho de uma hora e quarenta e cinco minutos. As experiências obtidas na construção do roteiro do primeiro episódio se mostraram refletidas de maneira muito benéfica nos resultados do roteiro do segundo episódio: além do tempo de produção muito reduzido, não foi necessário realizar nenhuma alteração no mesmo após a produção do *animatic*; tanto o tempo, quanto a dinamicidade do episódio se encaixaram de maneira satisfatória logo na primeira tentativa.

4.3 Personagens

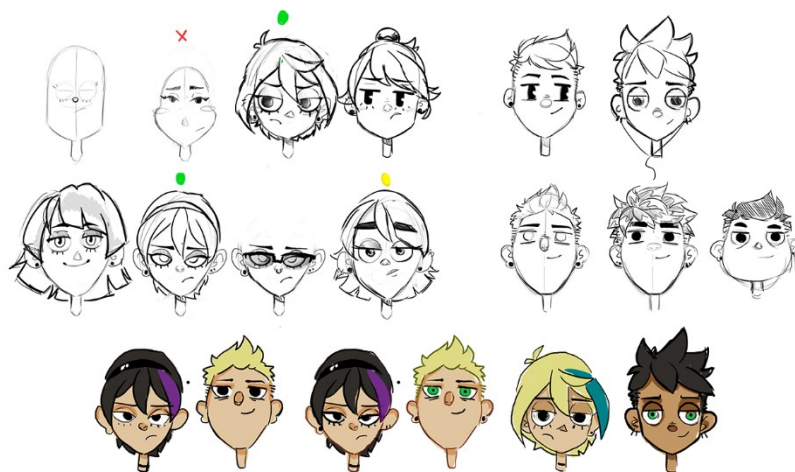
A definição dos personagens foi um processo que se deu, de certa forma, em conjunto com a construção da narração. Embora ainda não se soubesse como estes personagens seriam representados graficamente, foi durante a construção da narração que se tomaram decisões importantes como quantos personagens apareceriam e quem eles seriam.

Respeitando-se as considerações do modelo, optou-se então pela criação de dois personagens para serem os protagonistas da trama, e sem a utilização de personagens secundários e figurantes. Uma exceção a essa regra se abre no primeiro episódio, pois a criação dos *potemons* pode ser vista como *props* ou como personagens secundários de curta aparição. A escolha por um personagem do sexo masculino e outro do feminino, assim como a escolha de suas faixas etárias, foi tomada por uma questão de

abrangência do público. Acredita-se que estas escolhas estejam de acordo com o objetivo de fazer com que o público se identifique com os personagens.

Os personagens foram chamados de Edy e Lis, abreviações para, respectivamente, Eduardo e Elisa. Embora, em um primeiro momento, os nomes abreviados remetam muito mais a nomes americanos, a criação de seus verdadeiros nomes teve a intenção de dar uma abrigueirada nos personagens.

Figura 20 – Primeiros *concepts* dos personagens (Realizados por Lucas B.).



Fonte: Autor

Os personagens foram construídos, como sugerido no modelo, de forma a permitir uma eficiente animação limitada e também o reaproveitamento de alguns elementos entre si. A construção de um *rig* (uma espécie de esqueleto em que se estabelecem hierarquias entre os elementos que compõem o personagem) complexo para cada um deles deu liberdade e eficiência para animá-los, atingindo resultados muito satisfatórios mesmo através da técnica de animação limitada.

Nota-se que a própria estrutura dos personagens, assim como o fato de serem estruturalmente parecidos, facilita a criação do *rig*. Em Lis, por exemplo, a tiara, além de completar visualmente bem a personagem, é uma grande auxiliadora para definir o limite da franja e permitir com que sua animação seja feita de forma mais natural. As alças de sua blusa

ajudam a dividir o limite dos braços com o corpo, e a cor preta chapada utilizada na mesma, facilita com que seu tronco possa ser quebrado em duas partes sem grandes problemas.

Em Edy, embora a jaqueta dificulte um pouco mais do que se fosse apenas uma camiseta simples, ela também permite a manipulação individual de seus dois lados, acrescentando na riqueza da animação. Já sua franja, mesmo se comportando como um elemento único, é quebrada em vários pedacinhos, permitindo a abordagem de princípios da animação como *follow through* e *overlapping*. Por fim, pode-se observar as inúmeras divisões presentes na estrutura de Edy, das mangas para os braços, das barras da calça para a canela, das pulseiras para as mãos e até mesmo das próprias abas da jaqueta para a camiseta; todos estes elementos facilitam o uso da técnica da animação limitada e são macetes que já vem sendo utilizados desde antigamente como, por exemplo, no personagem Zé Colmeia dos estúdios Hanna Barbera, que se aproveitava da utilização de uma gravata para realizar a divisão entre o tronco e cabeça.

Além disso, a semelhança na estrutura dos personagens facilita a confecção do *rig* em partes como o rosto e os membros inferiores. Para o rosto, mesmo com desenhos diferentes para os olhos e o nariz, a maneira como estes elementos se comportam na animação, e portanto a hierarquia a ser estabelecida, é a mesma para os dois personagens. Quanto aos membros inferiores, mesmo tendo-se desenhos diferentes para as pernas dos dois personagens, o trabalho de se pensar como será o funcionamento do *rig* só é necessário uma vez, pois o jeito como estão e sua posição são muito semelhantes entre os dois.

Figura 21 – Os elementos que compõem os *rigs* de Edy, à direita, e Lis, à esquerda.



Fonte: Autor

É válido mencionar que mesmo a primeira versão já sendo satisfatória, ela sofreu alterações e evoluiu do primeiro para o segundo episódio, ao notar-se pequenos problemas que ocorriam durante a animação; estes problemas iam de ocorrências mais básicas causadas pela falta de atenção (como um elemento posicionado em uma camada errada) até problemas mais sérios que só eram notados durante o trabalho com o *rig* (como a falta de um controlador para um determinado par de elementos que se fazia necessário).

Quanto ao reaproveitamento, alguns elementos desses *rigs* eram compartilhados entre os personagens (independentes entre si, porém duplicados entre os personagens); este é o caso das mãos e das bocas que, como pode-se observar, são os mesmo para os dois personagens. Também seria possível adotar o mesmo procedimento para os olhos, porém optou-se por criar olhos diferentes para cada um a fim de tornar os personagens mais característicos.

Figura 22 – Comparação entre as mãos e bocas dos personagens.



Fonte: Autor

Após a confecção dos episódios, nos quais foi possível testar a influência do número baixo de personagens e a utilização da animação limitada através de uma eficiente construção de personagens para tal, acredita-se que os dois pontos sejam de muita importância para atingir o objetivo do modelo e tenham exercido grande influência na redução do tempo de produção. Apenas a utilização de personagens secundários no primeiro episódio se configurou como um atraso considerável em relação a esta parte do modelo, mas crê-se que tenha sido um sacrifício necessário a fim de se dar dinamicidade à animação.

Figura 23 – Alguns potemons, personagens secundários no primeiro episódio.

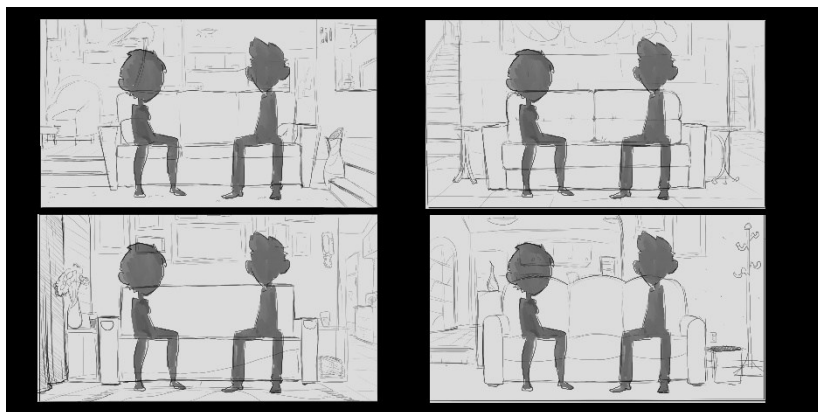


Fonte: Autor

4.4 Cenários

Assim como os personagens, a definição do cenário aconteceu em conjunto com a construção da narração. Neste momento, uma das características que almejávamos para a série era que ela representasse situações do cotidiano e, conseqüentemente, fosse ambientada em um lugar comum para o público. Chegou-se, então, a conclusão de que uma das situações mais comuns no dia-a-dia dos jovens atuais, era passar o tempo sentado em algum lugar jogando videogame. Na série, optou-se por representar este lugar, não por um lugar tão individual e familiar para cada um como o seu próprio quarto, mas por um lugar que fosse mais padronizado ou pelo menos tivesse uma configuração um pouco mais parecida na casa da maioria das pessoas, como a sala de estar. Tal decisão foi regida pelo mesmo motivo das escolhas dos personagens, a identificação do público.

Figura 24 – Primeiros *sketchs* da sala, para definição de *layout* e objetos presentes (Realizados por Lucas Bicalho).



Fonte: Autor

Seguindo o modelo e a proposta desenvolvida pela narração, foi confeccionado apenas um cenário, utilizado em ambos episódios. Verificou-se que esta opção, embora realmente benéfica para a diminuição do tempo de produção, não se trata de nenhum fator fundamental para que o modelo atinja seu objetivo. Isto ocorre pois, por mais que a confecção de diversos cenários seja diretamente proporcional

ao aumento no tempo de produção, se tratam de trabalhos pontuais, ou seja, só é necessário perder tempo para realiza-los uma única vez (em teoria). O resultado é que, embora a sugestão de ter no máximo um cenário por episódio persista, este ponto é totalmente flexível de acordo com a narração e objetivos do produtor.

Não se teve grandes incômodos durante a produção do cenário em relação a quais seriam os elementos presentes ou ao layout do mesmo. As maiores dúvidas foram em relação a escolha das cores, que foram decididas observando-se a questão de harmonia com os personagens, principalmente levando-se em consideração os enquadramentos que apareceriam na animação.

Figura 25 – Quatro opções do cenário para a definição de cores.



Fonte: Autor

A utilização de *props* é muito recorrente durante os dois episódios. Comportando-se de maneira semelhante a utilização de personagens secundários, verificou-se que seu uso, embora cause um atraso considerável no tempo de produção, é necessário para chamar a atenção do espectador e tornar a narração mais interessante.

Figura 26 – A utilização de *props* em duas cenas do primeiro episódio.



Fonte: Autor

Figura 27 – O cenário final (Criado por Lucas Bicalho).



Fonte: Autor

4.5 Animação

De acordo com o proposto pelo modelo, optou-se pela utilização da técnica de animação por *cut-out*, uma espécie de técnica de animação limitada que, aplicada aos meios digitais, tornou-se muito utilizada nas produções atuais. Esta técnica consiste em separar os personagens em várias partes (braço, antebraço, mão, pescoço, cabeça, olho, boca, nariz, etc) para que se possa ter o controle individual sob cada um dos elementos, por exemplo, movendo a mão sem precisar mover o resto do braço ou o braço sem precisar mover o corpo. A utilização desta técnica gera uma grande diminuição no tempo de produção pois, ao permitir que apenas alguns elementos do personagem sejam animados e outros permaneçam imóveis, torna-se desnecessário redesenhar o personagem completo várias e várias vezes (como em animações *frame a frame*).

Figura 28 – A técnica de animação limitada realizada no *software* Toon Boom.

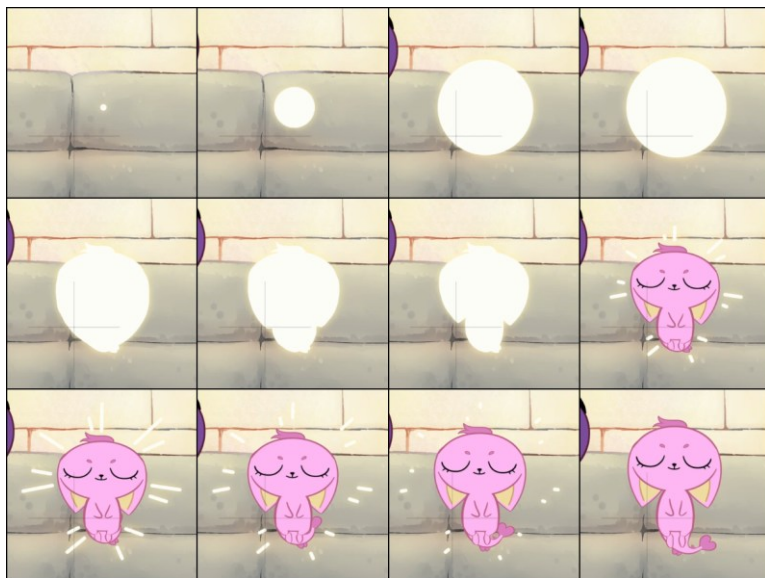


Fonte: Autor

Acredita-se que, em conjunto com a narração, este seja um ponto essencial para o funcionamento do modelo. Diferentemente da produção dos cenários, que se tratam de um ganho pontual, a utilização da técnica de *cut-out* gera um ganho constante na diminuição do tempo de produção. Isto ocorre, pois a animação é um processo que está presente durante toda a execução da obra.

Importante mencionar que, aliada à utilização da técnica de *cut-out*, também foi utilizada a técnica de animação *frame a frame* em alguns momentos da animação. Crê-se que a utilização em baixa escala desta técnica, somente nos momentos necessários, não tenha exercido uma influência tão preocupante assim no aumento do tempo de produção e tenha permitido o acréscimo de efeitos que não poderiam ter sido realizados de outra maneira.

Figura 29 – O processo de animação *frame a frame* utilizado na aparição dos potemons.



Fonte: Autor

Figura 30 – O processo de animação *frame a frame* utilizado na fumaça de desaparecimento dos potemons e *props*.



Fonte: Autor

Além das técnicas utilizadas, outro ponto previsto no modelo, que deve ser mencionado, é em relação a utilização de recursos para simplificar a animação, como o famoso *smear*. No primeiro episódio, foi aproveitado deste recurso em mais de uma ocasião; pode-se observá-lo, por exemplo, na cena inicial da animação, em que Edy está jogando videogame (sua mão se transforma em um borrão indicando seu esforço de apertar todos os botões rapidamente), também na cena em que Edy está vestido como bebê, utilizado para se livrar da roupa rapidamente, e até na cena em que Lis imagina o potemon robô, indicando seu movimento rápido de uma posição para outra.

Figura 31 – Exemplos da utilização do *smear* no primeiro episódio.



Fonte: Autor

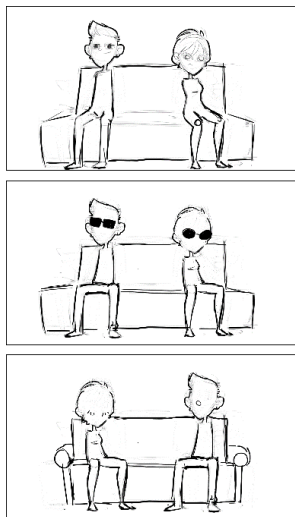
Verificou-se que a utilização deste tipo de recurso trata-se de uma questão de oportunidade e estilo de animação e, mesmo sendo um ponto favorável à redução do tempo de produção, é algo condicionado a intenção do animador (em passar determinada sensação ou tornar a cena

visualmente mais interessante, por exemplo) e a um momento que permita sua utilização. Por exemplo, optou-se pela utilização do *smear* no movimento do potemon robô imaginado por Lis pela intenção de mostrar-se que aquele potemon seria eficiente em realizar tarefas domésticas (movendo-se muito rapidamente de um ponto a outro para varrer o chão); Já quando usa-se o *smear* para fazer com que as roupas de bebê de Edy desapareçam, a decisão é tomada pois a utilização do recurso é visualmente muito mais interessante (além de mais simples) do que se o próprio personagem retirasse os elementos e os jogasse fora.

4.6 Reaproveitamento

O reaproveitamento foi o ponto do modelo que pode ser menos explorado durante a produção das animações. Isto aconteceu devido ao curto tempo que se tinha para a execução dos dois episódios, principalmente considerando-se que as fases iniciais de concepção são um pouco mais demoradas. Será avaliado a seguir como a adaptação da função estética se deu em relação as três assertivas apontadas no modelo: A repetição de enquadramentos; a criação de um banco de animações; e a utilização de jargões.

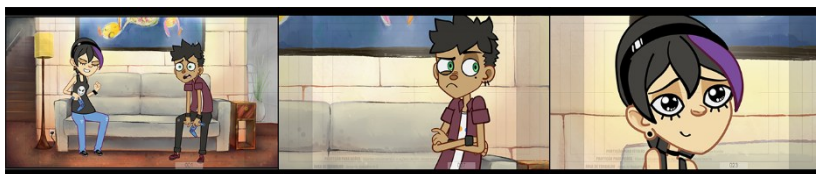
Figura 32 – Primeiros testes de enquadramento, perspectiva e posição dos personagens.



Fonte: Autor

Quanto a repetição dos enquadramentos, assim como mencionado no item 4.2.2, foram estabelecidos três níveis de aproximação da câmera: o mais distante, representado por *Longshots* ou *Cowboys*; o intermediário, representado por *Medium Shots* ou *Medium Close Shots*; e o mais próximo, representado por *Close Shots*. Acredita-se que a definição pelos enquadramentos utilizados não esteja relacionada ao objetivo do modelo de reduzir o tempo de produção, mas seja necessária por uma questão de qualidade técnica. A escolha da distância a qual a câmera se encontra da cena se deve ao objetivo que se quer passar durante a narração, por exemplo, uma câmera distante apresentando um cenário ou uma câmera próxima focando algum detalhe importante. Também é comum querer os personagens ou alguns elementos do cenário em determinadas posições da câmera a fim de se seguir princípios como a regra dos terços e a utilização de linhas guias. Nos dois episódios, devido a utilização de uma única locação, os dois fatores citados tornaram comum a repetição de enquadramentos.

Figura 33 – Da esquerda para a direita, exemplos de: *Longshot*, *Medium Shot* e *Close Shot*.



Fonte: Autor

Quanto a criação de bancos auxiliares, não foi efetuada a criação prévia de um banco de animações propriamente ditas (uma vez que isto inviabilizaria o cumprimento do prazo de entrega deste trabalho), mas foram criados bancos para a troca de elementos fundamentais dos personagens como mãos, olhos e bocas. Verificou-se que a criação destes bancos são essenciais para a redução do tempo de produção, pois facilitam muito a realização de certas animações recorrentes como piscadas e *lip syncs*.

Figura 34 – Banco de bocas e olhos dos dois personagens.



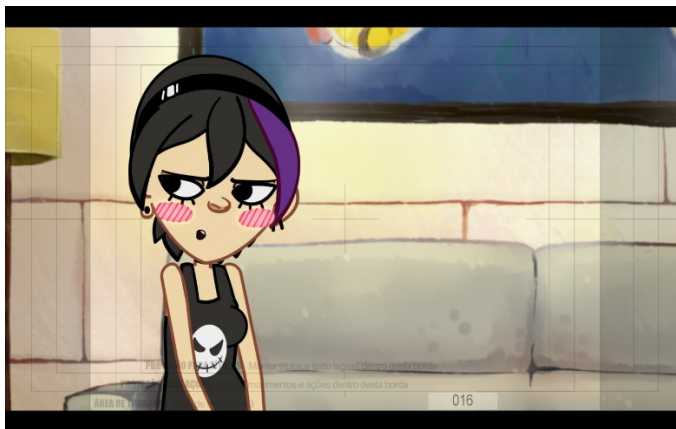
Fonte: Autor

Tem-se como objetivo, para episódios futuros, realizar também a criação do banco de animações, porém sem perder-se tempo com a confecção prévia de uma série de animações genéricas, e sim fazendo isto através de um processo de produção retroativo no qual o banco seria alimentado pelas animações produzidas durante os próprios episódios. Esta ideia de complementar os bancos retroativamente é válida tanto para animações quanto para a criação de novos desenhos para representar mãos, bocas e olhos.

A utilização de jargões e o reaproveitamento de animações aconteceu de uma maneira muito sutil na produção dos episódios. Embora não se tenha jargões claros e marcantes como os citados anteriormente, é possível perceber uma série de vícios dos personagens, principalmente para a personagem Lis; pode-se observar que há movimentos que ela realiza com certa frequência nos episódios como, por exemplo, a jogada de pulso ao fazer algum comentário, a balançada de cabeça ao não concordar com alguma coisa e sua característica risadinha ao achar algo engraçado. O único jargão mais definido realizado pela personagem, e que a caracteriza, é a soprada no cabelo que realiza, por exemplo, após Edy chamá-la de preguiçosa no primeiro episódio. Embora haja muitos movimentos parecidos nos personagens, não se queria que cópias exatas ficassem evidentes, portanto, o reaproveitamento de animações foi utilizado em poucos momentos: o rubor de Lis (até por uma questão de

manter o padrão); as cenas em que os dois jogam vídeo game; o raio de aparição dos potemons durante o primeiro episódio; e o efeito de fumaça durante o desaparecimento dos potemons ou *props* são alguns dos casos.

Figura 35 – *Frame* da cena 16 em que Lis assopra o cabelo, um jargão criado para a personagem.



Fonte: Autor

Em relação a esta etapa do modelo, verificou-se que seu fator de influência no tempo de produção pode ser muito variável; não se trata de um dos fatores essenciais para o funcionamento do modelo, mas pode gerar acréscimos muito positivos para o mesmo. No caso da produção destes dois episódios, a influência foi baixa, pois pontos como a criação de um banco de animações e o próprio reaproveitamento de animações não puderam ou foram pouquíssimos explorados. Uma exceção se abre para a criação de bancos dos elementos fundamentais dos personagens que se revelou ser essencial para a produção dos episódios.

CONCLUSÃO

Através deste trabalho foi possível perceber que, embora não exista nenhuma fórmula que seja garantia absoluta de uma produção rápida aliada a uma qualidade satisfatória, há sim certos passos que podem ser seguidos para auxiliar no caminho rumo a este objetivo. Também permitiu verificar que o problema do tempo de produção já foi e ainda é comum a muitos, sendo o principal responsável pelos custos acarretados, e, por isso, várias tentativas parecidas com o modelo contido neste trabalho já foram realizadas.

Acredita-se que o modelo confeccionado tenha sido capaz de cumprir seu objetivo e que esteja apto a ser aplicável na criação de outras webséries sem ser a proposta neste trabalho. Entretanto, verificou-se que este por si só não é capaz de realizar nenhum milagre, portanto, para que as metas possam ser atingidas é necessário, além de segui-lo, muito esforço e dedicação, aliados ao conhecimento prévio de algumas técnicas e processos de produção de animação.

Mesmo que o modelo trate de características muito específicas que possam limitar demais a geração de ideias e, portanto, talvez tornar as possibilidades de sua utilização remotas, crê-se que apenas através dos conhecimentos obtidos através da criação do mesmo, ele tenha sido de grande utilidade para se obter uma visão geral de como e através de quais elementos pode-se tornar o processo de produção de animação mais eficiente. Espera-se que mesmo considerando a hipótese levantada (sua utilização ser relativamente específica) verdadeira, sua base permita moldar outros modelos semelhantes, com alterações de pequenos detalhes, mas que ainda sejam capazes de alcançar o objetivo de redução do tempo de produção.

Colocar o modelo em prática na produção de dois episódios em apenas dois animadores foi uma experiência bastante desafiadora, mas considera-se que os resultados foram bastante impressionantes. A quantidade de produção final pode não ter sido surpreendente levando-se em conta o tempo levado, porém o que de fato chamou a atenção foi o crescimento do processo, que ficou evidenciado nos resultados obtidos durante a produção efetiva das animações. Considera-se que o grande problema que não permitiu uma quantidade maior de produção foram as dificuldades encontradas inicialmente, e que se não fosse pelas mesmas ou até mesmo se o projeto tivesse mais alguns meses para ser posto em prática, é provável que os resultados finais fossem surpreendentes.

O panorama da produção de animações vem melhorando no Brasil e se um dia acreditou-se que o mercado não era qualificado, hoje se tem

provas de que é possível produzir material de qualidade no país. Este fator, aliado com a possibilidade de distribuição gratuita através da internet, faz com que surja uma possível oportunidade de renda na produção de animações para o meio. A criação do modelo, neste contexto, nada mais é do que a tentativa de explorar essa possibilidade de um jeito mais fácil, ou seja, lidando com o problema de produção da maneira mais eficiente o possível.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARCHER, Leonard B. Systematic Method for Designers, 1966.

CORMIER, Roger. 17 Things You Might Not Have Known About 'Beavis and Butt-head', 2015. Disponível em:
<<http://mentalfloss.com/article/62003/17-things-you-might-not-have-known-about-beavis-and-butt-head>>. Acesso em 17 de nov. 2015.

GOMES, Andréia P. História da Animação Brasileira, 2008. **Centro de Análise do Cinema e do Audiovisual**, São Carlos, p. 03-28, 2008. Disponível em:
<<http://www.cenacine.com.br/wp-content/uploads/historia-da-animacao-brasileira1.pdf>>. Acesso em 17 de nov. 2015.

HAAS, Guilherme. Bilheteria: Minions supera Toy Story 3 e é 2ª maior animação da história!, 2015. Disponível em:
<<http://www.minhaserie.com.br/novidades/23776-bilheteria-minions-supera-toy-story-3-e-e-2-maior-animacao-da-historia>>. Acesso em 17 de nov. 2015.

Humor que não vai a campo, 2014. Disponível em:
<<http://new.d24am.com/plus/artes-shows/humor-campo/114078>>. Acesso em 17 nov. 2015.

KARASINSKI, Eduardo. Nos bastidores das grandes produção e animações 3D, 2010. Disponível em:
<<http://www.tecmundo.com.br/comercio-eletronico/4623-nos-bastidores-das-grandes-producoes-e-animacoes-3d.htm>>. Acesso em 17 de nov. 2015.

MARQUES, Ronaldo. Animador fala dos desafios e das oportunidades da produção de desenhos no Brasil, 2012. Disponível em:
<<http://noticias.bol.uol.com.br/ultimas-noticias/entretenimento/2012/05/03/animador-fala-dos-desafios-e-das>>

oportunidades-da-producao-de-desenhos-no-brasil.htm>. Acesso em 17 nov. 2015.

MATSUURA, Sérgio. Galinha Pintadinha alcança 2 bilhões de visualizações no YouTube, 2015. Disponível em:
<<http://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/galinha-pintadinha-alcanca-2-bilhoes-de-visualizacoes-no-youtube-17311508>>. Acesso em 17 de nov. 2015.

MOLINERO, Bruno. ‘Minhocas’, primeiro longa em stop-motion do Brasil, foi feito com 600 mil fotos, 2013. Disponível em:
<<http://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2013/12/1388086-primeiro-longa-brasileiro-em-stop-motion-minhocas-foi-feito-com-600-mil-fotos.shtml>>. Acesso em 14 de Jul. 2016.

Nova Lei da TV Paga estimula concorrência e liberdade de escolha, 2012. Agência Nacional do Cinema, 2012. Disponível em:
<<http://www.ancine.gov.br/sala-imprensa/noticias/nova-lei-da-tv-paga-estimula-concorr-ncia-e-liberdade-de-escolha>>. Acesso em 17 nov. 2015.

RAFIKI. Mate sua curiosidade e saiba agora como a série South Park é produzida, 2015. Disponível em: <<http://www.animasan.com.br/mate-sua-curiosidade-e-saiba-agora-como-a-serie-south-park-e-produzida/>>. Acesso em 17 de nov. 2015.

VILELA, Túlio. Animação limitada para orçamento idem, 2015. Disponível em:
<<https://tuliovilela.wordpress.com/2015/07/24/animacao-limitada-para-orcamento-idem/>>. Acesso em 17 de nov. 2015.

ANEXO A – Roteiro do Primeiro Episódio

EPISODIO 1 - E SE POTESONS EXISTISSEM

1. INT. CASA - SALA DE ESTAR - LONGSHOT

Edy e Lis estão sentados no sofá jogando videogame. Podemos ver alguns props referentes ao episódio no cenário: pelúcias do Brilhachu, Potebolas, entre outros.

Seria interessante ter algum som que indicasse a batalha no fundo

Após alguns segundos, Lis comemora e Edy fica em um misto de raiva e frustração.

2. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM SHOT EM EDY

Edy reclama indignado.

1 EDY

Não é justo! Meu potemon é mais fraco que o seu!

3. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM SHOT EM LIS

2 LIS

Edy, aceita, você é horrível nesse jogo.

4. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM CLOSE SHOT EM EDY

Quando a câmera volta para Edy, ele se encontra vestido como um treinador potemon.

3 EDY

Lis, eu sou quase um mestre potemon!

5. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM CLOSE SHOT EM LIS

Lis aponta para ele enquanto tira sarro.

4 LIS

Você?? Só se for mestre das mamadeiras né!

6. INT. CASA - SALA DE ESTAR - COWBOY

Dessa vez Edy encontra-se vestindo roupas de bebê e com uma chupeta na boca, enquanto Lis se diverte com a situação. Logo ele se sacode (efeito *smear*) e volta ao normal.

7-9. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM SHOT EM EDY

5 EDY

Se eu pudesse criar um potemon,
seria bem melhor! Ele seria forte e
estiloso e poderia carregar todas
as minhas coisas!

Durante a fala há um corte rápido para Lis (8 - **MEDIUM SHOT**), demonstrando que ela parou de jogar e começou a prestar atenção em Edy. Porém, a câmera volta a focar Edy (9 - **MEDIUM SHOT**) antes dele terminar sua fala.

10. INT. CASA - SALA DE ESTAR - COWBOY

Aparece na tela um potemon incrivelmente legal. (Poderia ser uma espécie de potemon mochila com vários bolsos)

5.2 CARRYRILHO

Carry! Carry! [*Voz legal*]

11. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM CLOSE SHOT EM LIS

6 LIS

Seei, Tipo uma bolsa...

12. INT. CASA - SALA DE ESTAR - LONGSHOT

Nesse momento, a criação incrivelmente legal de Edy desaparece virando fumaça e, em seu lugar, aparece um potemon bolsa sem graça. (*além de ser bem mais simples que o anterior, ele deve estar fazendo alguma feição engraçada, como ter cada olho olhando para direções diferentes e ter a língua para fora*)

6.2 BOLSAKARP

Bolsa! Bolsa! [*voz infantil*]

Lis sorri e Edy faz cara de emburrado.

3.

13. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM CLOSE SHOT EM LIS

7 LIS

Já o meu potemon faria todas as coisas chatas que eu tenho que fazer!

14. INT. CASA - SALA DE ESTAR - LONGSHOT

7 LIS (CONT.)

Limparia o quarto, arrumaria a cama, faria o dever,...

Aparece na tela uma espécie de potemon robô com vários acessórios que a ajudariam nas tarefas (esfregão, espanador, livros, etc).

7.2 MORDOBÔ

Mor-do-bô! Mor-do-bô!

[Voz robótica]

15. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM CLOSE SHOT EM EDY

8 EDY

Pff, Sua preguiçosa!

16. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM SHOT EM LIS

Lis fica um pouco sem graça, mas logo dá outra sugestão.

9 LIS

E que tal um potemon que sempre encontrasse o que você perdeu?

Aparece na tela uma espécie de potemon radar.

17. INT. CASA - SALA DE ESTAR - CLOSE SHOT EM EDY

10 EDY

WOOOOW!

Os olhos de Edy estão brilhando.

18. INT. CASA - SALA DE ESTAR - COWBOY

10 EDY (CONT.)

E um potemon pizza?

Corporalmente, Edy expressa algo como "isso seria irado!".

Aparece um potemon pizza na tela.

19. INT. CASA - SALA DE ESTAR - CLOSE SHOT EM PIZZOLO

10.2 PIZZOLO
Pizzo-... lo.

No meio da fala, o potemon percebe algo de errado e começa a olhar para os lados. Imóvel, ele começa a suar frio. A câmera então começa a realizar um track out até chegar em um plano cowbow no qual os dois encaram o potemon pizza maliciosamente como se pensando em devorá-lo, mas logo ele desaparece.

20. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM SHOT EM LIS

Lis está pensativa. De repente se mostra empolgada como se tivesse tido uma grande ideia.

11 LIS
Edy! Já sei como seria o melhor
potemon - de - todos!!!

21. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM SHOT EM EDY

12 EDY
Manda ai.

22. INT. CASA - SALA DE ESTAR - LONGSHOT

13 LIS
Um potemon que acabaria com o
MIMIMI, tretas e todos os problemas
do mundo!

Lis termina a fala com os olhos brilhando.

Surge na tela um potemon representando uma paródia de mew, com uma espécie de aura divina em volta.

13.2 PEACEMON
Peeeeace!

23. INT. CASA - SALA DE ESTAR - CLOSE SHOT EM LIS

De repente o rosto meigo dos olhos brilhantes se transforma em algo muito mais maligno.

14 LIS (V.O.)
E os meus também...

5.

24. INT. CASA - SALA DE ESTAR - CLOSE SHOT EM EDY

15 EDY
O que?!?

25-27. INT. CASA - SALA DE ESTAR - LONGSHOT

15 EDY (CONT.)
Que ideia boba, Lis! Qual é? Eu To
tentando ser realista aqui!

Edy se expressa corporalmente com algum movimento equivalente a "cai na real".

Durante a fala há um corte para demonstrar a reação de Lis, que o encara com reprovação (26 - **MEDIUM CLOSE SHOT**).

A câmera volta ao enquadramento anterior (27 - **LONGSHOT**), no qual Edy termina sua fala. Em seguida, fica um clima meio sem graça entre os dois, que começam a olhar para os cantos.

28-30. INT. CASA - SALA DE ESTAR - COWBOY

16 LIS
Ta, melhor deixar com os
desenvolvedores mesmo, eles devem
saber o que tão fazendo...

No meio da fala de Lis, há um corte para Edy (29 - **MEDIUM CLOSE SHOT**), que acena com a cabeça em concordância. Depois a câmera volta ao enquadramento anterior (30 - **COWBOY**), no qual Lis termina a fala.

Após Lis terminar de falar, o silêncio toma conta do lugar por alguns segundos.

31. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM CLOSE SHOT EM EDY

Edy finalmente pega o controle e olha para Lis de maneira desafiadora.

17 EDY
Revanche então?

32. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM CLOSE SHOT EM LIS

Lis olha para ele com um sorriso de "você não aprendeu nada, não é mesmo?" e pega o controle.

6.

33. INT. CASA - SALA DE ESTAR - LONGSHOT

Os dois seguem jogando e os créditos começam a surgir na tela.

ANEXO B – Roteiro do Segundo Episódio

EPISÓDIO 2 - E SE A SEMANA TIVESSE 3 DIAS

1. INT. CASA - SALA DE ESTAR - LONGSHOT

Edy e Lis estão sentados no sofá jogando videogame. Podemos ver alguns props referentes ao episódio no cenário: um guarda-sol jogado no canto, o protetor solar sob o móvel ao lado do sofá, o livro de geografia no chão, o spray de limpeza de Lis, entre outros.

2. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM SHOT EM EDY

Edy para de jogar, afunda no sofá e bufa olhando para cima enquanto reclama despolgado.

1 EDY

Ah, cara! Odeio segundas-feiras!

3. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM SHOT EM LIS

Lis também para de jogar e olha para ele.

2 LIS

Edy, você odeia todos os dias menos sábado e... É, menos sábado.

Durante a pausa, ela faz uma expressão de quem demonstra estar pensando.

4. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM CLOSE SHOT EM EDY

3 EDY

É que sei lá, a semana podia ter uns três dias né?

5. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM CLOSE SHOT EM LIS

Lis está com uma cara de enojada.

4 LIS

Erhhh, por que três?? Não podia ser dois ou quatro?

6. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM CLOSE SHOT EM EDY

Edy olha para ela com uma cara um pouco preocupada.

5 EDY
Lis, você tem que tratar esse seu
TOC, sério...

7. INT. CASA - SALA DE ESTAR - LONGSHOT

Quando a câmera volta para ela, ela encontra-se vestindo uma máscara higiênica, luvas e tentando (com um spray na mão) esterilizar as coisas em volta dela (o controle do videogame, o ambiente e até mesmo Edy).

6 LIS
Nada a ver, cara...

8-9. INT. CASA - SALA DE ESTAR - CLOSE SHOT EM EDY

Edy levanta a sobrancelha com estranheza, mas resolve deixar o assunto de lado, retomando o assunto anterior. Antes dele iniciar a fala, a câmera corta para um plano mais aberto (9 - COWBOY)

7 EDY
Mas então, imagina só?

10. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM SHOT EM LIS

8 LIS
Segunda, terça e quarta? Sem fim de
semana??

Ela faz uma cara desagradável enquanto fala.

11. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM SHOT EM EDY

9 EDY
Não, gata, cê tem que pensar
grande... Sexta, sábado e domingo!

Edy fala como se fosse um produtor de show business tentando a convencer

12-13. INT. CASA - SALA DE ESTAR - CLOSE SHOT EM LIS

Ela pensa brevemente, mas logo que concorda a câmera corta para um plano mais aberto (13 - MEDIUM SHOT).

10 LIS
Uhhh, gostei...

3.

Dessa vez ela se encontra preparada pra dormir (vestindo pijama, gorrinho, máscara de dormir e com uma pelúcia nos braços), indicando que ela dormiria o tempo todo se a semana fosse como ele sugeriu.

14-16. INT. CASA - SALA DE ESTAR - COWBOY

Edy fala empolgado de supetão, quase como cortando a cena anterior. Ele está vestido como alguém pronto pra ir a praia (um short, óculos escuros e uma bola de praia debaixo do braço).

11 EDY

Cara, eu iria pra praia todos os dias! O primeiro pra aquecer, o segundo pra pegar um bronzado e no terceiro eu ia...

Após ele falar "pra aquecer", há um corte rápido para demonstrar a reação desconfiada de Lis (**15 - CLOSE SHOT**)

Na volta para o plano cowboy (**16 - COWBOY**), a bola que ele segurava desapareceu e, em seu lugar, Edy segura um refletor de bronzeamento (ele está com a pele mais bronzada que a sua cor normal e possui protetor solar no nariz).

17. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM CLOSE SHOT EM LIS

Lis completa a fala dele.

12 LIS

...Parecer um pimentão!

18. INT. CASA - SALA DE ESTAR - LONGSHOT

Quando Edy volta a aparecer na câmera, ele está com os olhos arregalados e vermelho como um camarão. Lis ri.

19. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM SHOT EM LIS

13 LIS

Ta, e quando você faria o dever de casa afinal?

Cai na tela a pilha de dever de casa dela, totalmente organizada, com vários "post it" e etiquetas separando as divisões das matérias.

20. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM SHOT EM EDY

Edy olha para ela com uma cara de que ela tinha falado algum absurdo.

14 EDY
Que que tem? Todo mundo sabe que
não é obrigatório...

Surge na tela o dever de casa acumulado de Edy, uma bagunça total, com folhas atiradas para todos os lados.

21. INT. CASA - SALA DE ESTAR - CLOSE SHOT EM LIS

15 LIS
Nãão...

Ela fala de maneira prolongada enquanto o olha com estranheza.

22. INT. CASA - SALA DE ESTAR - LONGSHOT

16 LIS
Aliás, você sabe que o trabalho de
geografia é pra entregar amanhã né?

23-24. INT. CASA - SALA DE ESTAR - WIDE CLOSE UP EM EDY

Um super close mostra a cara de Edy em choque com a revelação. Após algum tempo em choque, as pupilas começam a se movimentar para baixo.

17 EDY
Tá, só mais uma partididinha
então...

Durante a fala, há o corte para um plano mais aberto (**24 - MEDIUM SHOT**). Assim que começa a falar, Edy inicia o movimento de pegar o controle novamente.

25. INT. CASA - SALA DE ESTAR - MEDIUM SHOT EM LIS

18 LIS
Tá bom...

Lis balança a cabeça como se disesse "você não tem jeito, não é mesmo?" E pega o controle também.

5.

26. INT. CASA - SALA DE ESTAR - LONGSHOT

Os dois seguem jogando e os créditos começam a surgir na tela.